

**DAMEL MEDIA NYEKAR MACAPAT GAMBUH KANTHI
ADOBE FLASH CS 5 TUMRAP SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Kaaturaken dhumateng Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
minangka Jejangkeping Pandadaran Anggayuh
Gelar Sarjana Pendidikan



dening:

Yacobus Cahyadi

NIM 10205241061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PASARUJUKAN

Skripsi kanthi irah-irahan “*Damel Media Nyekar Macapat ” Gambuh*” kanthi *Adobe Flash CS 5 tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*” menika sampun pikantuk idi palilah saking dosen pembimbing skripsi supados dipunandharaken wonten ing sangajengipun Dewan Penguji.



Yogyakarta, 26 Januari 2015

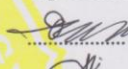
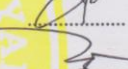
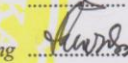

Pembimbing

Prof. Dr. Suwarna, M. Pd.

NIP. 19640201 198812 1 001

PANGESAHAN

Skripsi kanthi irah-irahan "*Damel Media Nyekar Macapat Gambuh kanthi Adobe Flash CS 5 tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*" menika sampun dipunandharaken ing pendadaran wonten sangajenging *Dewan Penguji* ing tanggal 3 Februari 2015 saha dipunetepaken lulus.

| DEWAN PENGUJI | | |
|-----------------------------|--------------------|---|
| Asma | Jabatan | Tapak Asma Tanggal |
| Prof. Dr. Suwardi, M.Hum. | Ketua Penguji |  21/2/15 |
| Avi Meilawati, S. Pd., M.A. | Sekretaris Penguji |  20/2/15 |
| Dr. Mulyana, M.Hum. | Penguji Utama |  16/2/15 |
| Prof. Dr. Suwarna, M. Pd. | Penguji Pendamping |  21/2/15 |

Yogyakarta, Februari 2015
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

WEDHARAN

Ingang tapak asma wonten ing ngandhap menika, kula:

Nama : **Yacobus Cahyadi**

NIM : 10205241061

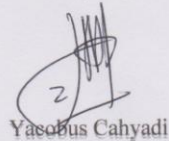
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

medharaken bilih skripsi menika damelan kula piyambak. Sapangertosan kula, wosing skripsi menika beda kaliyan skripsi ingkang sinerat dening tiyang sanes, kajawi bab tartamtu ingkang kula pendhet kangge pamanggih dhasar kanthi njumbuhaken tata cara saha etika panyeratipun. Menawi wedharan menika kabukti boten leres, dados tanggel jawab kula piyambak.

Yogyakarta, Januari 2015

Panyerat,



Yacobus Cahyadi

SESANTI

Ngupaya ngelmu dilakoni kanthi laku kang tansah sinandhing donga
Sakabehe iku dhasare kanthi katresnan lan dipungkasi kanthi ikhlas (*Anonim*)

PISUNGSUNG

Matur nuwun kula aturaken dhumateng Gusti ingkang Maha Asih saha Maha

Welas, skripsi menika kula pisungsungaken dhumateng:

Tiyang sepuh kula, Bapak Miyat Sutapa saha Ibu Tukinem ingkang sampun

paring panyengkuyung saha donga pangestunipun,

Rayi kula, Cecilia Diana Hapsari ingkang tansah paring panyengkuyung.

PRAWACANA

Puji syukur konjuk dhumateng Gusti ingkang Maha Asih saha Maha Welas, ingkang sampun paring berkah saha welas asih saengga skripsi kanthi irah-irahan ***“Damel Media Nyekar Macapat Gambuh kanthi Adobe Flash CS 5 tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”*** menika saged kaimpun kanthi kalis ing sambekala. Skripsi menika kaserat kangge njangkepi salah satunggaling sarat pikantuk *gelar* sarjana pendidikan.

Skripsi menika kaserat kanthi pambiyantu saking Bapak Prof. Dr. Suwarna, M. Pd. minangka *pembimbing* ingkang tansah kanthi sabar saha premati maringi bimbingan tumrap panyerat.

Skripsi menika saged rampung anggenipun nyerat amargi awit sampun dipunsengkuyung saking mapinten-pinten *pihak*. Awit saking menika, panyerat ngaturaken agunging panuwun dhateng:

1. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M. Pd. minangka Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Prof. Dr. Suwardi, M. Hum. minangka Pangarsa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah saha dosen ahli materi ingkang sampun paring pambiyantu saha panyengkuyung supados nyekapaken skripsi,
3. Ibu Avi Meilawati, S. Pd, M. A. minangka dosen ahli *media* ingkang sampun paring pambiyantu tumrap lancaripun panaliten ingkang kula tindakaken,
4. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Bahasa Daerah ingkang sampun paring kawruh mawarni-warni ingkang murakabi saha staf administrasi jurusan PBD ingkang sampun biyantu babagan administrasi tumrap panyerat,
5. *Dewan penguji* sadangunipun Ujian Tugas Akhir Skripsi ingkang sampun paring pitedah dhateng panyerat kangge damel skripsi saha ujian saged katampi,
6. Bapak Drs. Susiyanto, M. Pd. minangka Kepala SD Budi Utama. Maturnuwun sampun paring ijin panaliten,

7. Bapak Doni Dwi Hartanto, S. Pd. minangka guru basa Jawi SD Budi Utama ingkang sampun kersa paring pambiji tumrap *media* menika sarta sampun purun mbiyantu anggenipun nindakaken panaliten,
8. Siswa SD Budi Utama mliginipun kangge siswa kelas IV ingkang sampun paring pambiyantu lancaring panaliten,
9. Bapak, Ibu, saha sedaya kulawarga ingkang sampun paring panyengkuyung saha pambiyantu,
10. Anjar Patmawati, S. Pd. ingkang tansah paring panyengkuyung saha motivasi saben dintenipun,
11. Kanca saking Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Kanca KKN-PPL, sarta sedaya pihak ingkang boten saged panyerat sebataken setunggal mbaka setunggal, ingkang sampun paring donga saha panjurung tumrap panyerat saengga skripsi menika saged kaimpun.

Temtu kemawon skripsi menika dereng saged kawastanan sae, jangkep, menapa malih sampurna. Pramila saking menika, sedaya pangandikan menapa dene panyaruwe ingkang tumuju murih langkung sae, jangkep, saha sampurnaning skripsi menika, tansah katampi kanthi bingahing manah saha atur agunging panuwun. Wasana kanthi raos andhap asor panyerat gadhah pangajap mugu-mugu skripsi menika saged murakabi tumrap pamaos saha panyerat.

Yogyakarta, Januari 2015

Panyerat,

Yacobus Cahyadi

WOSING ISI

| | |
|---------------------------------|--------------|
| | kaca |
| IRAH-IRAHAN | i |
| PASARUJUKAN | ii |
| PENGESAHAN..... | iii |
| WEDHARAN | iv |
| SESANTI | v |
| PISUNGSUNG | vi |
| PRAWACANA | vii |
| WOSING ISI | ix |
| DHAFTAR BAGAN | xiii |
| DHAFTAR TABEL | xiv |
| DHAFTAR GAMBAR | xvi |
| DHAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| SARINING PANALITEN | xix |

BAB I PURWAKA

| | |
|------------------------------|---|
| A. Dhasaring Panaliten | 1 |
| B. Underaning Perkawis | 3 |
| C. Watesaning Perkawis | 3 |
| D. Wosing Perkawis | 4 |
| E. Ancasing Panaliten | 4 |
| F. Paedahing Panaliten | 5 |
| G. Pangertosan | 5 |

BAB II GEGARAN TEORI

| | |
|--------------------------------|---|
| A. Andharan Teori | 6 |
| 1. <i>Media</i> | 6 |
| 2. Paedah <i>Media</i> | 8 |
| 3. Jinising <i>Media</i> | 9 |

| | |
|--|----|
| 4. <i>Adobe Flash Creative Suite 5</i> | 10 |
| 5. Tembang Macapat | 15 |
| A. Pangertosan Tembang Macapat | 15 |
| B. Paugeran Tembang Macapat | 17 |
| C. Watak saha Ginanaipun Tembang Macapat | 18 |
| 6. Tembang Macapat Gambuh | 19 |
| B. Panaliten ingkang Laras | 20 |
| C. Nalaring Panaliten | 21 |

BAB III METODE PANALITEN

| | |
|---|----|
| A. Desain Panaliten | 23 |
| B. Tata Cara Damel <i>Media</i> | 23 |
| 1. Tataran <i>Analisis</i> Kabetahan | 23 |
| 2. Tataran Ngrancang <i>Media</i> | 24 |
| 3. Tataran Damel <i>Media</i> | 24 |
| 4. Tataran <i>Validasi</i> saha <i>Ujicoba</i> Winates | 25 |
| 5. <i>Revisi</i> saha Damel <i>Produk</i> ingkang Pungkasan | 25 |
| C. <i>Evaluasi Produk</i> | 26 |
| 1. <i>Desain Evaluasi</i> | 26 |
| 2. Jinising <i>Data</i> | 27 |
| a. <i>Data Skala</i> | 27 |
| b. Asil saking Pamanggih Siswa | 28 |
| D. Piranti Ngempalaken <i>Data</i> | 28 |
| 1. Piranti Biji <i>Kualitas Media</i> | 28 |
| a. Biji saking Dosen Ahli Materi | 28 |
| b. Biji saking Dosen Ahli <i>Media</i> | 29 |
| c. Biji saking Guru Basa Jawi | 31 |
| d. Piranti Biji Pamanggih Siswa | 32 |
| E. Caranipun Nganalisis <i>Data</i> | 35 |

BAB IV ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGAN

| | |
|---|-----|
| A. Asiling Panaliten | 37 |
| 1. Caranipun Damel <i>Media</i> Pamulangan Tembang Macapat..... | 37 |
| a. Tataran Nganalisis | 37 |
| b. Tataran Ngrancang <i>Media</i> | 39 |
| c. Tataran Damel <i>Media</i> | 40 |
| d. Tataran <i>Validasi</i> saha <i>Ujicoba</i> | 40 |
| e. <i>Revisi</i> saha Damel <i>Produk</i> ingkang Pungkasan | 41 |
| 2. Pambijining <i>Kualitas Media</i> saking Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli <i>Media</i> | 41 |
| a. Validasi Ahli Materi | 41 |
| b. Validasi Ahli <i>Media</i> | 53 |
| 3. Pamanggih saking Guru Basa Jawi saha Siswa SD | 65 |
| a. Pamanggih Guru Basa Jawi | 65 |
| b. Pamanggih Siswa SD | 71 |
| B. Pirembagan | 80 |
| 1. Caranipun Damel <i>Media</i> Pamulangan Tembang Macapat..... | 80 |
| a. Tataran Analisis Kabetahan..... | 80 |
| b. Tataran Ngrancang <i>Media</i> | 82 |
| c. Tataran Damel <i>Media</i> | 83 |
| d. Tataran <i>Validasi</i> saha <i>Ujicoba</i> | 84 |
| e. <i>Revisi</i> saha Damel <i>Produk</i> ingkang Pungkasan | 84 |
| 2. <i>Evaluasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli <i>Media</i> | 84 |
| 3. <i>Kualitas Media</i> Interaktif miturut Guru Basa Jawi saha Siswa kelas IV SD | 109 |
| 4. Asiling Pungkasan <i>Produk Media</i> Pasinaon <i>Interaktif</i> Tembang Macapat Gambuh | 121 |

BAB V PANUTUP

| | |
|--------------------|-----|
| A. Dudutan | 123 |
| B. Implikasi | 124 |
| C. Pamrayogi | 124 |

| | |
|------------------------------|------------|
| DHAFTAR PUSTAKA | 126 |
|------------------------------|------------|

| | |
|------------------------------|------------|
| <i>LAMPIRAN</i> | 128 |
|------------------------------|------------|

DHAFTAR BAGAN

| | | |
|----------------|---|----|
| | kaca | |
| <i>Bagan 1</i> | : <i>Alur Damel Media</i> Pamulangan dening Padmo | 26 |

DHAFTAR TABEL

| | |
|--|------|
| | kaca |
| <i>Tabel 1</i> : Paugeranipun Tembang Macapat | 18 |
| <i>Tabel 2</i> : Kisi-kisi validasi kualitas media perangan piwulangan dening dosen ahli materi | 28 |
| <i>Tabel 3</i> : Kisi-kisi biji kualitas media perangan leresipun isi dening dosen ahli materi | 29 |
| <i>Tabel 4</i> : Kisi-kisi biji kualitas media perangan tampilan dening dosen ahli media | 30 |
| <i>Tabel 5</i> : Kisi-kisi biji kualitas media perangan pemrograman dening dosen ahli media | 30 |
| <i>Tabel 6</i> : Kisi-kisi biji media dening guru basa Jawi perangan leresipun konsep saja kompetensi | 31 |
| <i>Tabel 7</i> : Kisi-kisi biji media dening guru basa Jawi perangan kualitas tampilan | 31 |
| <i>Tabel 8</i> : Kisi-kisi biji media pamanggih siswa perangan gampilipun mangertosi | 32 |
| <i>Tabel 9</i> : Kisi-kisi biji media pamanggih siswa perangan kemandirian anggenipun sinau | 33 |
| <i>Tabel 10</i> : Kisi-kisi biji pamanggih siswa tumrap kualitas media perangan penyajian media | 34 |
| <i>Tabel 11</i> : Kisi-kisi biji media pamanggih siswa tumrap kualitas media perangan pengoprasian | 35 |
| <i>Tabel 12</i> : Evaluasi kualitas media | 36 |
| <i>Tabel 13</i> : Kategori biji saking pamanggih siswa | 36 |
| <i>Tabel 14</i> : KI, KD saha Indikator pamulangan tembang macapat Gambuh SD | 38 |
| <i>Tabel 15</i> : Asiling Validasi Tataran I Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi wonten ing Perangan Pamulangan | 42 |
| <i>Tabel 16</i> : Asiling Validasi Tataran I saha Tataran II Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi wonten ing Perangan Isi | 47 |

| | | |
|-----------------|--|-----|
| <i>Tabel 17</i> | : Asiling mindhaking biji wonten <i>Validasi Kualitas Media</i> Tataran I saha Tataran II dening Dosen Ahli Materi | 52 |
| <i>Tabel 18</i> | : Asiling <i>Validasi</i> Tataran I saha Tataran II <i>Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli <i>Media</i> wonten ing Perangan <i>Tampilan</i> | 54 |
| <i>Tabel 19</i> | : Asiling <i>Validasi</i> Tataran I saha Tataran II <i>Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli <i>Media</i> wonten ing Perangan <i>Pemrograman</i> | 59 |
| <i>Tabel 20</i> | : Asiling Mindhakupun Biji wonten <i>Validasi Kualitas Media</i> Tataran I saha Tataran II dening Dosen Ahli <i>Media</i> | 64 |
| <i>Tabel 21</i> | : Asiling <i>Uji Validasi</i> Guru Basa Jawi Perangan <i>Konsep</i> saha <i>Kompetensi</i> | 66 |
| <i>Tabel 22</i> | : Asiling <i>Uji Validasi</i> Guru Basa Jawi Perangan <i>Kualitas Tampilan</i> | 68 |
| <i>Tabel 23</i> | : Asiling <i>Angket Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun</i> <i>Mangertosi Tembang Macapat Gambuh</i> | 72 |
| <i>Tabel 24</i> | : Asiling <i>Angket Pamanggih Siswa Perangan Kemandirian Sinau</i> .. | 74 |
| <i>Tabel 25</i> | : Asiling <i>Angket Pamanggih Siswa Perangan Penyajian Media</i> | 75 |
| <i>Tabel 26</i> | : Asiling <i>Angket Pamanggih Siswa Perangan Pengoperasian Media</i> | 76 |
| <i>Tabel 27</i> | : Asiling Biji saking Gladhen Siswa Kelas IV | 79 |
| <i>Tabel 28</i> | : <i>Ketuntasan</i> Siswa Anggenipun Nggarap Gladhen | 79 |
| <i>Tabel 29</i> | : Asiling Pambiji pungkasan dening Dosen Ahli <i>Materi</i> | 85 |
| <i>Tabel 30</i> | : Asiling Pambiji pungkasan dening Dosen Ahli <i>Media</i> | 97 |
| <i>Tabel 31</i> | : Asiling Pambiji Pungkasaning Guru Basa Jawi tumrap <i>Media</i> Pamulangan Tembang Macapat Gambuh | 109 |
| <i>Tabel 32</i> | : Asiling Biji <i>Kualitas Media</i> Pamulangan Tembang Macapat Gambuh | 118 |
| <i>Tabel 33</i> | : <i>Revisi Media</i> Pasinaon Interaktif Tembang Macapat Gambuh..... | 121 |

DHAFTAR GAMBAR

| | |
|-----------|--|
| | kaca |
| Gambar 1 | : <i>Alur damel Media Pamulanagan dening Padmo (2004: 418-423)</i> 26 |
| Gambar 2 | : <i>Tampilan irah-irahan tembang macapat saderengipun revisi ...</i> 87 |
| Gambar 3 | : <i>Tampilan irah-irahan tembang macapat saksampunipun revisi</i> 88 |
| Gambar 4 | : <i>Tampilan pangertosan tembang macapat sakderengipun revisi</i> 89 |
| Gambar 5 | : <i>Tampilan pangertosan tembang macapat saksampunipun revisi</i> 89 |
| Gambar 6 | : <i>Tampilan paugeraning tembang macapat Gambuh saksampunipun revsi.....</i> 90 |
| Gambar 7 | : <i>Tampilan tuladha tembang Gambuh sakderengipun revisi</i> 91 |
| Gambar 8 | : <i>Tampilan tuladha tembang Gambuh saksampunipun revisi</i> 91 |
| Gambar 9 | : <i>Tampilan soal nomer 1 ingkang dereng dipunrevisi</i> 92 |
| Gambar 10 | : <i>Tampilan soal nomer 2 sakderengipun dipunrevisi.....</i> 93 |
| Gambar 11 | : <i>Tampilan soal nomer 3 sakderengipun dipunrevisi.....</i> 93 |
| Gambar 12 | : <i>Tampilan soal nomer 1 ingkang sampun dipunrevisi.....</i> 94 |
| Gambar 13 | : <i>Tampilan soal nomer 2 ingkang sampun dipunrevisi.....</i> 94 |
| Gambar 14 | : <i>Tampilan soal nomer 3 ingkang sampun dipunrevisi</i> 94 |
| Gambar 15 | : <i>Tampilan soal gladhen sakderengipun dipunrevisi</i> 95 |
| Gambar 16 | : <i>Tampilan soal gladhen sakderengipun dipunrevisi.....</i> 95 |
| Gambar 17 | : <i>Tampilan soal saksampunipun dipunrevisi.....</i> 96 |
| Gambar 18 | : <i>Tampilan soal saksampunipun dipunrevisi.....</i> 96 |
| Gambar 19 | : <i>Tampilan pambukaning media sakderengipun dipunrevisi</i> 99 |
| Gambar 20 | : <i>Tampilan pambuka sakderengipun revisi</i> 100 |
| Gambar 21 | : <i>Tampilan pambuka saksampunipun revisi.....</i> 100 |
| Gambar 22 | : <i>Tampilan teks pambuka saksampunipun revisi</i> 101 |
| Gambar 23 | : <i>Swanten ingkang ngiring media pamulangan saksampunipun revisi</i> 102 |
| Gambar 24 | : <i>Tampilan layer sakderengipun revisi</i> 103 |
| Gambar 25 | : <i>Tampilan animasi seratan sasampunipun revisi</i> 103 |

| | | |
|-----------|---|-----|
| Gambar 26 | : Tata panyerating kapustakan sakderengipun dipunrevisi | 104 |
| Gambar 27 | : Tata panyerating kapustakan saksampunipun dipunrevisi | 105 |
| Gambar 28 | : <i>Tampilan</i> pungkasaning gladhen sakderengipun revisi..... | 106 |
| Gambar 29 | : <i>Tampilan</i> pungkasaning gladhen saksampunipun revisi | 106 |
| Gambar 30 | : <i>Tampilan layer evaluasi</i> saksampunipun revisi..... | 107 |
| Gambar 31 | : Tuladha <i>video</i> tembang macapat sakderengipun revisi | 108 |
| Gambar 32 | : Tuladha <i>video</i> saksampunipun revisi..... | 108 |
| Gambar 33 | : <i>Tampilan</i> menu pandom sakderengipun revisi | 112 |
| Gambar 34 | : <i>Tampilan</i> menu pandom saksampunipun dipunrevisi | 112 |
| Gambar 35 | : <i>Tampilan layer</i> medal sakderengipun dipunrevisi..... | 113 |
| Gambar 36 | : <i>Tampilan</i> saksampunipun dipunrevisi | 114 |
| Gambar 37 | : Pamrayogi saking Benedikta Apriliana | 115 |
| Gambar 38 | : Pamrayogi saking Catherine Noor..... | 115 |
| Gambar 39 | : Pamrayogi saking Kevin Raihan Adianto..... | 116 |
| Gambar 40 | : Pamrayogi saking Kinanti Pearl Wita Putri..... | 116 |
| Gambar 41 | : Pamrayogi saking Klara Kanahaya Putri P..... | 117 |
| Gambar 42 | : Pamrayogi saking Yohanes Michael Angelo M. O | 117 |

DHAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|---------|
| | kaca |
| Lampiran 1 | 129 |
| A. Kurikulum | 130 |
| B. Silabus | 131 |
| C. RPP | 133 |
| D. Buku Pelajaran Basa Jawi | 139 |
| Lampiran 2 | 141 |
| A. <i>Flowchart</i> pengunjung (<i>guest</i>) | 142 |
| B. <i>Storyboard media</i> pamulangan | 143 |
| C. Cara panganggening <i>media</i> | 170 |
| Lampiran 3 | 171 |
| A. Tampilan pungkasan <i>media pembelajaran interaktif</i> tembang macapat gambuh | 172 |
| Lampiran 4 | 191 |
| A. Lembar <i>validasi</i> saking dosen ahli materi | 192 |
| B. Lembar <i>validasi</i> saking dosen ahli <i>media</i> | 198 |
| C. Lembar <i>evaluasi</i> saking guru basa Jawi | 204 |
| D. Lembar <i>evaluasi</i> pamanggih siswa | 207 |
| Lampiran 5 : | 222 |
| A. Perijinan | 223 |
| B. Dokumentasi | 227 |

**DAMEL MEDIA NYEKAR MACAPAT GAMBUH KANTHI ADOBE
FLASH CS 5 TUMRAP SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Dening:
Yacobus Cahyadi
NIM 10205241068**

SARINING PANALITEN

Panaliten menika gadhah ancas kangge damel media pamulangan *interaktif* tembang macapat Gambuh ingkang dipunlebetaken wonten ing *CD(Compact Disk)* wonten ing mata pelajaran basa Jawi. Panaliten menika ugi ngandharaken babagan *kualitas media* pamulangan ingkang dipundamel, saengga layak dipunginakaken kangge sarana *media* sinau siswa kelas IV Sekolah Dasar kanthi mandiri.

Panaliten menika kalebet jinis panaliten *Research and Development (R&D)* inggih menika panaliten kangge ngasilaken *produk* tartamtu kanthi tataran-tataran tartamtu ingkang kedah dipuntindakaken. Wonten gangsal tataran kangge ngasilaken *produk* inggih menika (1) tataran *analisis* kabetahan; (2) tataran ngrancang *media*; (3) tataran damel *media*; (4) tataran *validasi* saha *ujicoba*; (5) tataran *revisi* saha damel produk ingkang pungkasan. Saksampunipun damel *media* pamulangan awujud *CD(Compact Disk)* ngginakaken *software Adobe Flash CS 5*, *produk media* menika dipun*validasi* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, saha guru basa Jawi, sarta dipun*ujicoba* wonten ing kelas IV SD Budi Utama. Asiling *validasi* dipunandharaken kanthi *deskriptif* kangge mangertosi *kualitas media* pamulangan tembang macapat Gambuh.

Asiling panaliten menika nedahaken bilih pambijining *kualitas media* adhedhasar *validasi kualitas media* dening dosen ahli materi pikantuk biji rata-rata 83,52% kagolong *kategori* “sae sanget”, *validasi kualitas media* dening dosen ahli *media* pikantuk biji rata-rata 80% kagolong *kategori* “sae”, pambiji dening guru basa Jawi pikantuk biji rata-rata 82% kagolong *kategori* “sae sanget”, sarta pamanggih saking siswa kelas IV tumrap *media* pamulangan tembang macapat Gambuh pikantuk biji rata-rata 87,49% kagolong *kategori* “sarujuk sanget”. Siswa ingkang saged nggayuh KKM wonten 80%, wondene ingkang boten saged nggayuh KKM wonten 20%. Kanthi mekaten saged dipunpendhet dudutan bilih *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* tumrap siswa kelas IV Sekolah Dasar pikantuk pamanggih sae sanget saha layak minangka *media* pamulangan ingkang saged nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi tembang macapat Gambuh.

Pamijining tembung: *media* pamulangan, tembang macapat Gambuh, *Adobe Flash CS 5*

BAB I PURWAKA

A. Dhasaring Panaliten

Ing salebeting peranganing basa saged dipunperang dados sekawan kaprigelan, inggih menika kaprigelan nyemak, kaprigelan micara, kaprigelan maos, lan kaprigelan nyerat. Saking sekawan kaprigelan menika ingkang kedah dipunsinaoni inggih menika nyemak salajengipun micara, ingkang angka tiga inggih menika maos lan ing pungkasan inggih menika nyerat. Maos minangka salah satunggaling kompetensi wonten ing *kurikulum* ingkang kedah dipunlampahi dening siswa wonten ing salebeting pasinaon. Maos menika boten namung maos cariyos, karangan, sesorah, geguritan, lan sanesipun ananging ugi maos sekar utawi nyekaraken. Nyekar minangka salah satunggaling katrampilan menika boten gampil amargi kedah nggatosaken uger-ugeraning nyekar.

Salah satunggaling katrampilan nyekar ingkang kedah dipunlampahi dening siswa inggih menika nyekar macapat. Wonten ing salebeting Kurikulum 2013 Sekolah Dasar mliginipun kelas IV, wonten *Kompetensi Dasar* ingkang ngedahaken para siswa nyekar macapat Gambuh. Sinaosa nyekar menika mbetahaken satunggaling kaprigelan, siswa ugi mbetahaken pasinaon ingkang nengsemaken supados saged dipuntampi kanthi *optimal*.

Sekar macapat, mliginipun sekar Gambuh menika wigatos amargi gadhah piwulang-piwulang ingkang saged damel kapribaden siswa langkung sae. Guru minangka *pendidik* saha *pengajar* dipunbetahaken ing salebeting *proses* piwulangan, ananging mulang nyekar macapat Gambuh tumrap siswa SD menika boten gampil. Dipunbetahaken metode utawi cara ingkang trep saengga boten

ndadosaken siswa ngraos ewot saha bosen amargi dereng ngremenaken metode piwulanganipun, ananging suka raos kepengin mangertos dhateng siswa babagan materi sekar macapat Gambuh. Kanthi menika, dipunbetahaken *media* piwulangan ingkang trep saha saged mbiyantu ing salebeting *proses* piwulangan. Kados pamanggih Sudjana (2002: 99) ingkang ngandharaken bilih *media* menika wigatos sanget kangge mbiyantu mujudaken *proses belajar mengajar* ingkang *efektif*.

Panganggening *media* piwulangan ingkang trep kaliyan teknologi ingkang sampun ngrembaka menika saged damel siswa langkung gampang anggenipun mangertosi saha nampi piwulangan menawi dipuntandhingaken kaliyan suka materi piwulangan kanthi ceramah boten ngangge *media (pembelajaran konvensional)*. Kados teori panganggening *Media* ing salebeting *proses belajar mengajar* miturut *Dale's Cone of experience* bilih *media* ing salebeting piwulangan saged dipuntingali saking lelampahanipun siswa anggenipun sinau. Asiling belajar saged dipunpangguhaken wiwit lelampahan langsung/*konkret*, kasunyatan ing pagesangan ugi saking *benda tiruan* ngantos dumugi *lambang verbal/abstrak* (Arsyad, 2009: 10).

Kanthi menika, *Media* piwulangan minangka salah satunggaling komponen piwulangan ingkang wigatos ing salebeting *proses belajar mengajar*. *Media* piwulangan ugi minangka sarana ingkang kedah dipunsukakaken tumrap siswa supados proses piwulanganipun langkung *optimal*. *Media* ingkang dipunginakaken kedah dipunjumbuhaken kaliyan materi ingkang badhe dipunwulangaken. Wonten ing panaliten menika, panaliti badhe damel *media* nyekar macapat Gambuh kanthi *Adobe Flash Creatif Suite 5* tumrap siswa kelas IV Sekolah Dasar awujud CD (*Compact Disk*). Dipunajabaken kanthi

panganggening *media* menika, para siswa saged pikantuk motivasi anggenipun sinau nyekar tembang macapat ugi saged damel raos kepengin mangertos materi nyekar macapat amargi *media* menika saged dipunginakaken kanthi mandiri boten winates wekdal saha papanipun.

B. Underaning Perkawis

Saking andharan dhasaring panaliten wonten ing nginggil, saged dipunpendhet perkawis-perkawis, inggih menika.

1. Kaprigelan nyekar macapat Gambuh kelas IV tumrap siswa SD minangka materi ingkang ewot.
2. Teknik piwulangan namung ngginakaken *komunikasi verbal* utawi ceramah ingkang damel siswa ngraos bosen.
3. Model piwulangan ing salebeting *kegiatan belajar mengajar*, mliginipun piwulangan nyekar macapat Gambuh taksih ngginakaken model piwulangan *konvensional*.
4. Prelunipun *media* ingkang ndadosaken siswa sinau kanthi mandiri,
5. Panganggening *media* ingkang langkung *variatif* saged mindhakaken kualitas asiling sinau materi nyekar macapat Gambuh.

C. Watesaning Perkawis

Perkawis ingkang wonten ing underaning perkawis menika kathah. Supados saged langkung *fokus*, perkawis ingkang dipunrembag ing panaliten menika ing antawisipun.

1. Materi ingkang badhe dipundamel kanthi *Adobe Flash Creative Suite 5* namung badhe ngrembag babagan materi nyekar macapat Gambuh, paugeranipun nyekar macapat, saha gladhenipun.

2. *Media* piwulangan nyekar macapat Gambuh ingkang dipundamel *Adobe Flash Creative Suite 5* awujud *CD (Compact Disk)* kanthi pamanggihipun guru kaliyan siswa minangka pangangge *media*.

D. Wosing Perkawis

Adhedasar saking watesaning perkawis ingkang sampun dipunandharaken, lajeng wosing perkawis panaliten kados kasebut ing ngandhap menika.

1. Kados pundi damel *media* piwulangan nyekar macapat Gambuh kanthi *Adobe Flash Creative Suite 5* awujud *CD (Compact Disk)*?
2. Kados pundi kualitas *media* piwulangan ingkang dipundamel kanthi aplikasi *Adobe Flash Creative Suite 5* awujud *CD (Compact Disk)*?
3. Kados pundi pamanggihipun guru kaliyan siswa minangka pangangge *media* piwulangan nyekar macapat Gambuh ingkang dipundamel kanthi *Adobe Flash Creative Suite 5* awujud *CD (Compact Disk)*?

E. Ancasing Panaliten

Ancasipun panaliten inggih menika kangge ngrantam damel *media* piwulangan kanthi *Adobe Flash Creative Suite 5* awujud *CD (Compact Disk)* saha nguji menapa panganggening *media* menika saged mbiyantu piwulangan nyekar macapat Gambuh tumrap siswa kelas IV SD, sarta mangertosi pamanggihipun guru kaliyan siswa wontenipun *media* piwulangan nyekar macapat Gambuh kanthi aplikasi *Adobe Flash Creative Suite 5* awujud *CD (Compact Disk)*.

F. Paedahing Panaliten

Panaliten menika gadhah paedah kados kasebut ing ngandhap menika.

1. Mbiyantu guru ing salebeting proses piwulangan nyekar macapat Gambuh supados langkung gampil.
2. Mindhakaken motivasi saha kaprigelan mandiri siswa anggenipun sinau nyekar macapat Gambuh.
3. Dipunginakaken minangka alternatif *media* piwulangan kangge materi nyekar macapat Gambuh.
4. Tumrap sekolah, saged dipunginakaken minangka *pengembangan proses* piwulangan Basa Jawa kangge mindhakaken katrampilan nyekar macapat.

G. Pangertosan

1. Damel *media* inggih menika lelampahan ingkang katindakaken supados ngasilaken satunggaling bab ingkang migunanai.
2. *Media* pamulangan inggih menika sedaya piranti ingkang saged dipunginakaken kangge nggampilaken anggenipun ngandharaken materi pasinaon wonten ing sajroning pamulangan.
3. *Adobe Flash* inggih menika produk ingkang ngasilaken aplikasi ingkang dipunginakaken kangge damel grafis saha animasi.
4. Tembang macapat inggih menika peranganing puisi jawa tradhisional ingkang kalebet wonten ing sekar alit(cilik).

BAB II GEGARAN TEORI

A. Andharan Teori

1. Media

Tembung *media* asalipun saking basa Latin “*medius*” ingkang minangka dhapukan *jamak* tembung *medium* ingkang kanthi *harafiah* tegesipun *perantara*. Media wonten ing salebeting pamulangan inggih menika *perantara pesan* ingkang awujud materi pamulangan saking tiyang ingkang ngintun dhumateng tiyang ingkang nampi. Wonten ing piwulangan, *media* menika gadhah teges ingkang wigati. *Media* dados salah satunggaling sarana kangge ngrangsang pikiran, perhatian saha gregeting siswa kangge sinau.

Media miturut Arsyad (2009:3), media inggih menika alat-alat grafis, fotografis utawi elektronis kangge ngempalaken informasi, dipunproses saha dipunrantam malih. Miturut Gagne dan Briggs (lumantar Arsyad, 2009:4), media pamulangan inggih menika alat fisik ingkang dipunginakaken kangge ngandharaken wosing materi pasinaon ingkang awujud buku, tape recorder, video camera, video recorder, film, *slide*(gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, saha komputer. Media pamulangan inggih menika sarana sumber sinau ingkang ngandut wosing materi instruksional ingkang saged ngrangsang pikiran siswa saengga saged sinau.

Media miturut Gerlach (1980: 241), ngandharaken bilih “*a medium broadly conceived is a persons, material, or even that establishes conditions which enable the learner to acquire knowledge, skills, and attitudes.*” Adhedhasar pamanggih kasebut, *media* pamulangan menika minangka satunggaling piranti

ingkang saged dipunginakaken kangge manggihaken seserepan, kaprigelan, saha budi pekerti.

Miturut pemanggih Brown (1983: 18). *“The media discussed have a variety of characteristics, produced to assist in achieving many different levels of complexity”*. Media menika gadhah maneka warna karakter ingkang dipundamel kangge nggayuh asiling pasinaon. Asiling pasinaon menika tegesipun asil pasinaon saking mapinten-pinten kaprigelan siswa. Pemanggih Brown dipunsengkuyung dening pemanggih sanesipun inggih menika.

“Media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media sebagai alat bantu karena dengan adanya media dapat membantu guru dalam menyampaikan bahan piwulangan seperti globe, grafik, gambar, dan sebagainya” (Djamarah, 1997: 137)

Djamarah (1997: 137) ngandharaken media menika piranti menapa kemawon ingkang saged paring pambiyantu kangge nglantaraken materi piwulangan saengga saged dipungayuh ancasing pasinaon. Media minangka *alat bantu* amaragi nalika wonten media saged mbiyantu guru anggenipun paring materi piwulangan kadosta *globe, grafik, gambar* lan sapanunggalanipun.

Adhedasar saking pangertosan-pangertosan para ahli wonten ing nginggil, saget dipunpendet dudutan bilih *media* pamulangan inggih menika sedaya piranti pambiyantu ingkang saged dipunginakaken dening guru kangge paring seserepan tumrap siswa satemah saged narik kawigatosan saha *motivasi* siswa anggenipun sinau. Media pamulangan ugi minangka sarana sumber alternatif sinau kangge siswa saengga saged sinau kanthi mandhiri.

2. Paedah *Media*

Wonten ing sajroning pamulangan, *media* minangka *sarana* kangge guru paring seserepan tumrap siswa kanthi cara ingkang mboten *konvensional*. *Media* gadhah manekawarna paedah saengga wonten ing sajroning pasinaon mboten *boseni* saengga saged narik kawigatosan siswa.

Wondene paedahipun *media* piwulangan miturut Sudjana (lumantar Djamarah 1997: 154) kados mekaten:

- a. ngirangi *verbalisme*;
- b. narik *minat* saha kawigatosan siswa supados sinau;
- c. minangka dhasar kangge pemekaran kagiatan piwulangan;
- d. maringi *pengalaman* ingkang saestu saha saged nuwuhaken *kreativitas* tumrap saben siswa;
- e. nuwuhaken penggalihan ingkang *sistematis* saha imbang;
- f. mbiyantu nuwuhaken penggalihan saha kasagedan *berbahasa*;
- g. maringi *pengalaman* sarta mbiyantu pemekaranipun *efisiensi* saha *pengalaman* sinau
- h. nambahi cethanipun makna *materi* utawi piwulangan
- i. nambahi *variabel metode* nalika ngasta satemah siswa boten bosen;
- j. ngindhakaken aktivitas pasinaon siswa.

Ngginakaken *media* menika saged dipunraosaken mumpangatipun menawi guru saged ngginakaken *media* menika jumbuh kalihan ancas saha ginanipun. Cara ngginakaken *media* menika kedah jumbuh kalihan jinis saha *karakteristik media* menika. Menawi guru boten saged ngginakaken *media* jumbuh kalihan ancasipun, mila *medianipun* boten wonten paedahipun.

3. Jinising *Media*

Media menika minangka piranti ingkang saged mbiyantu wonten ing sajroning piwulangan. *Media* ugi saged maringi *motivasi* siswa kangge sinau. Jinisipun *media* menika manekawarni miturut sipat-sipat *media* kasebut. Kanthi menika para *ahli* damel *klasifikasi* perangan jinising *media* pamulangan.

Miturut pamanggihipun Suleiman (1988: 26-27), *media* pamulangan kaperang dados saperangan jinis kados kasebut ing ngandhap menika.

- a. Piranti *audio*, inggih menika sedaya piranti ingkang saged ngasilaken suwanten. Tuladhanipun kaset saha radio.
- b. Piranti *visual*, inggih menika sedaya piranti ingkang saged nedahaken wujudipun utawi asring winastan alat peraga. Piranti *visual* menika wonten kalih jinis, inggih menika:
 - 1) Piranti *visual* kalih *dimensi*
 - a) Piranti *visual* kalih *dimensi* wonten ing bidang ingkang boten *transparan*. Tuladhanipun gambar wonten ing kertas, *grafik*, *diagram*, *bagan*, *poster*, lan sapanunggalinipun.
 - b) Piranti *visual* kalih *dimensi* wonten ing bidang ingkang *transparan*. Tuladhanipun *slide*.
 - 2) Piranti *visual* tiga *dimensi*, tuladhanipun samubarang ingkang ketingal asli saha mawi *model*.
- 1) Piranti *audio-visual* inggih menika piranti ingkang saged nedahaken wujud saha ngasilaken suwanten dados setunggal, tuladhanipun *film* ingkang wonten suwantenipun saha *tv*.

Saking kathahing jinis *media* menika guru saged milah salah satunggal menapa pinten *media* ingkang saged dipunginakaken kangge maringi *materi* piwulangan tumrap *proses* piwulangan kanthi ancas supados siswa boten ngraosaken bosen dhumateng *materi* piwulangan.

4. *Adobe Flash Creative Suite 5*

Adobe Flash CS 5 gadhah kalangkungan ingkang beda kaliyan versi sakderengipun. Anggenipun damel teks menika saget dipunjangkepi kanthi ngginakaken TLF text. Sasanesipun menika ugi saget dipunpanggihi fitur-fitur ingkang enggal wonten ing *Adobe Flash CS 5* inggih menika *Actionscript*, *integrasi* kaliyan *Creative Suite*, *integrasi* kaliyan *Flash builder*, panyampurnan video, saha file-file kanthi *basis XML* (Wahana Komputer 2011: 29).

Fasilitas kados *3D Effect* utawi *Transformations* saged dipunginakaken kangge damel *efek-efek animasi 3 dimensi* ingkang saged narik kawigatosan *Adobe Flash CS 5 (Creative Suite 5)* minangka kasampurnanipun saking versi sakderengipun inggih menika *Adobe Flash CS 4 (Creative Suite 4)*. *Flash* saged dipuntingali saking 2 *aspek* (Pranowo, 2011: 15), inggih menika:

1. *flash* minangka *software* kangge damel *aplikasi, sistem informasi, saha sistem animasi*.
2. *flash* minangka *teknologi*, dipundamel *flash player* supados *animasi* saged dipungerakaken.

Flash inggih menika program animasi kanthi basis *vector* ingkang saged ngasilaken *file* kanthi ukuran ingkang alit saengga saged dipunakses kanthi gampil. *Flash* dipunjangkepi kaliyan *tool-tool* kangge damel gambar ingkang

salajengipun saged dipundamel animasi utawi badhe dipungerakaken mawi *scrip*(*scrip* wonten ing *Flash* dipunsebut *Actionsript*).

Adobe Flash CS 5 inggih menika satunggaling *animasi* ingkang sampun kathah dipunginakaken dening *animator-animator* kangge ngasilaken *animasi*. *Adobe Flash Creative Suite 5* asring dipunsebut *Flash CS 5*(*Creative Suite 5*) minangka satunggaling program ingkang langkung sae saking *Adobe System* ingkang mliginipun dipunginakaken kangge damel animasi gambar *vector* kados damel movie, animasi logo, game, banner, menu interaktif dumugi pawiyaran aplikasi kange mobile smartphone saha komputer tablet (Chandra, 2011: 2).

Adobe Flash Creatife Suite 5 gadhah mapinten-pinten fitur enggal (Pranowo, 2011: 2-11) inggih menika.

1. *Object-based Animation*, kangge *desain objek* ingkang obah saking *keyframe*.
2. *Motion Edition Panel*, kangge ngontrol *parameter keyframe* ingkang ing antawisipun *rotasi, ukuran, skala, posisi, filter*, saha cara ngginakaken *editor keyframe* kangge ngontrol *kurva grafik*.
3. *Motion Tween Presets*, minangka *pre-built animations* ingkang dipunginakaken kangge nyimpen asiling pakaryan.
4. *Inverse Kinematics with the Bone tool*, dipunginakaken kangge damel *animasi tween* kanthi *gerakan* utawi *putaran*.
5. *3D Transformations*, dipunginakaken kangge *transformasi 3D* saha boten saged kangge damel *objek 3D*.
6. *Decorative Drawing with the Deco tool*, dipunginakaken kangge ngewahi simbol wonten ing *instant design tool* kanthi biyantu *brush* utawi *fil tool*, kadosta *efek-efek* utawi *simbol-simbol*.

7. *Adobe Kuler Panel*, dipunginakaken kangge ngelompokaken *tema* ingkang dipundamel dening para *komunitas desainer* kanthi *online*.
8. *Panel Overview*, dipunginakaken kangge ngewahi *layout area* kerja.
9. *Sampel Sounds Library*, mapan wonten ing *library* saking *sounds effects* kangge nglebetaken *sounds* supados langkung gampang.
10. *Adobe Media Encoder with H.264 Support*, dipunginakaken kangge ngewahi *file video* supados dados *movie flash*, inggih menika kanthi *format file *.flv*.
11. *Edit Soundbooth*, kangge *ngedit* swanten ingkang dipunimport wonten ing *soundbooth* tumuju ing *flash*.
12. *New Font Menus*, kangge wujud-wujud *font* wonten ing sajroning seratan ing *flash*.

Adobe Flash CS 5 ugi gadhah mapinten-pinten fitur ingkang enggal minangka program ingkang langkung sampurna tinimbang program ingkang sakderengipun, kadosta:

1. *Text*, dipunginakaken kangge damel fitur-fitur saha seratan kadosta *TLF text* saha *classic text*.
2. *Code Editing*, kangge mbiyantu wonten ing panyeratan *actionsript*.
3. *SWF History*, kangge mangertosi ukuran *file swf*.
4. *Deco Tool*, kangge nambah fasilitas *tool* sanesipun.

Kejawi menika, wonten ing *Adobe Flash CS 5* ugi gadhah mapinten-pinten istilah ingkang asring dipunginakaken miturut Pranowo (2011: 18-23) inggih menika:

1. *Stage*, inggih menika kothak pethaak wonten ing sajroning layar minangka papan kangge sedaya animasi saha gambar-gambar ingkang samangke saged dipuntingali nalika pakaryan damel animasi sampun paripurna.
2. *Tools*, minangka piranti gambar kangge ngedit saha damel wujud-wujud objek saha animasi wonten ing sajroning stage. Ing ngandhap menika wujud-wujud tool saha ginanipun:
 - a. *Selection tool (V)*, kangge milah utawi nyeleksi saha mindah objek.
 - b. *Subselection Tool (A)*, kangge ngewahi titik-titik garis kangge gambar.
 - c. *3D Rotation Tool (W)*, kangge ngewahi rotasi wonten ing sumbu x, y lan z. *Tool* menika namung saged dipunginakaken wonten ing objek *movie*, *button*, *grafik*, *saha objek text*.
 - d. *3D Translation Tool (G)*, kangge ngewahi translasi wonten ing sumbu x, y, saha z ingkang namung saged dipunginakaken wonten ing *objek movie*, *button*, *grafik*, *saha objek text*.
 - e. *Lasso Tool (L)*, kangge milah perangan saking *objek* utawi *objek* ingkang boten sae.
 - f. *Pen Tool (P)*, kangge nambah utawi ngurangi titik wonten ing garis gambar utawi *objek*.
 - g. *Text Tool (T)*, kangge nyerat *text*.
 - h. *Line Tool (N)*, kangge nggambar garis.
 - i. *Rectangle Tool (R)*, kangge damel persegi utawi kothak.
 - j. *Oval Tool (O)*, kangge damel *objek* bunder utawi *oval*.
 - k. *Rectangle Primitive Tool*, kangge damel persegi utawi kothak *primitive* mawi *node* ingkang saged dipunmodifikasi.

- l. *Oval Primitive Tool*, kangge damel *objek oval* utawi bunder ingkang gadhah 3 titik sumbu ingkang saged dipunewahi.
- m. *PolyStar Tool*, kangge damel *objek polygon* utawi bintang.
- n. *Pencil Tool*, kangge damel bentuk ingkang boten teratur.
- o. *Brush Tool (B)*, kangge nggambar bebas kanthi sistem kados kuas.
- p. *Spray Brush Tool (B)*, kangge nggambar kados piranti semprot cat (*SprayGun*).
- q. *Deco Tool (U)*, kangge ngewahi simbol wonten ing *instant design tool*, kados efek-efek utawi simbol-simbol.
- r. *Bone Tool*, kangge damel animasi gerakan utawi putaran.
- s. *Paint Bucket Tool (K)*, kangge mangertosi warni *fill* objek.
- t. *Ink Bottle Tool (S)*, kangge mernani utawi nambah warni *outline* utawi *stroke* objek.
- u. *Eyedropper Tool (I)*, kangge madosi warni bidang.
- v. *Eraser Tool (E)*, kangge mbusak *objek* ingkang dipunkajengaken.
- w. *Hand Tool (H)*, kangge nggeser lembar kerja utawi *layer* supados saged trep kaliyan ingkang dipunkajengaken.
- x. *Zoom Tool (M)*, kangge ngewahi ukuran tampilan layar.
- y. *Stroke Color Tool*, kangge maringi warni *outline* utawi garis tepi saking objek.
- z. *Fill Color Tool*, kangge maringi warni wonten ing objek.
3. *Panel*, ngewahi, ngatur, saha ndandani *objek* wonten ing *stage*.
4. *Properties*, nyerat informasi *objek* wonten ing *stage*.
5. *Timeline*, nyerat *objek* kapan badhe tampil lan ical wonten ing *stage*.

Adhedhasar andharan manika *Adobe Flash CS 5* inggih menika *aplikasi* komputer ingkang dipunginakaken kangge damel satunggaling *animasi*, kadosta *animasi interaktif, game, company profile, presentasi, movie, e-card* saha *animasi* ingkang dipunginakaken wonten ing *situs web*. Ngginakaken *Adobe Flash CS 5* minangka *software* kangge ngadhapak *media* piwulangan adhedhasar saking saperangan kalangkungan ingkang wonten ing *Adobe Flash CS 5*.

5. Tembang Macapat

a. Pangertosan Tembang Macapat

Sekar inggih menika rriptan, karangan, utawi dhapukaning basa mawi paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosipun kedah dipunlagokaken ngangge kagunan (seni) suwanten (Padmosoekotjo, 1960:25). Pangertosan kasebat kadhapak saking bab-bab ingkang wigatos ing sekar, antawisipun:

1. Rriptan

Sekar menika rriptan. Tegesipun ingkang damel sekar menika tiyang, saged pujangga, guru, pedagang, pak tani, mahasiswa, siswa, utawi sinten kemawon sauger saged saha mangertos caranipun nganggit sekar.

2. Paugeran Tartamtu

Paugeran sekar sampun gumathok, boten saged dipunewahi. Menawi dipunewahi badhe ngrisak tatanan. Tundhonipun angel dipunsekaraken, boten cocok ngeng, irama, utawi lagunipun. Ugi badhe karepotan menawi tembang dipuniringi karawitan.

3. Pamaosipun Kedah Dipunlagukaken

Pramila kawastanan sekar utawi tembang menawi caranipun maos utawi tutur cakepan mawi dipunlagokaken. Sanajan cakepan menika wau awujud

cakepan tembang nanging anggenipun maos boten dipunlagokaken inggih dereng kawastanan nyekar.

Wonten mapinten-pinten pengertosan tembang macapat saking para ahli kadosta:

1. Tembang macapat inggih menika jinis tembang ingkang miyos saking tembang tengahan. Miturut R. Tedjohadisumarto (wonten ing Prawiradisastra, 1997:64), wonten tiga jinis tembang inggih punika Sekar Jawa, inggih punika sekar macapat, sekar tengahan lan sekar ageng.
2. Sami kaliyan pemanggi kasebat, Subalidinata (1981:34) ngandharaken bilih tembang macapat ugi dipun sebat Tembang Cilik utawi Sekar Alir.
3. Miturut Padmopuspito (wonten ing Endraswara, 2010: 9) macapat menika saking tembung ‘maca papat-papat’ amargi anggeipun maos macapat silabik, inggih menika saben sekawan wanda mendhet napas. Sekar macapat anggenipun maso pmedhotanipun sekawan-sekawan wanda, urut saking awal gatra kawaos sekawan wanda kalajengaken tirahanipun wanda.
4. Miturut pemanggi Endraswara (2010: 10) macapat menika saking tembung maca sipat ingkang gadhah teges maos sipat-sipating manungsa. Sipat-sipat manungsa wonten sekawan inggih menika amarah, aluamah, supiah saha mutmainah. Maos sipating manungsa meniaka asring dipunandharaken wonten ing tembang macapat.

Adhedhasar pemanggi para ahli kala wau saged dipundudut bilih sekar macapat inggih menika sekar ingkang miyos saking tembang tengahan ingkang anggenipun maos ngagem kagunan (seni) swanten ingkang mawi paugeran tartamtu.

Tembang macapat gadhah metrum. Kangge pangeling-eling namining metrum, dipungambaraken mawi cakra manggilangan utawi gambaraken manungsa saking miyos dumugi pejahipun. Babagan kasebat dipun andharaken dening Suwarna (2008:11) kados ing ngandhap punika :

- 1) Mijil : bayi lair.
- 2) Kinanthi : bayi langkung ageng, nalika mlampah dipun tatih (dikanthi).
- 3) Sinom : dados bocah enom (remaja).
- 4) Asmaradana : nalika sampun dewasa nandhang asamara.
- 5) Dhandhanggula : asmara menika asipat manis.
- 6) Gambuh : asmara ingkang nyawiji mangun kulawarga.
- 7) Maskumambang : gesang sansaya sepuh, penggalhipun dereng menep antawisipun nepsu kadonyan lan akherat.
- 8) Gambuh : penggalhipun wiwit condhong dhateng kepentingan ukhrowi.
- 9) Pangkur : yuswa sepuh, penggalhipun sansaya ngungkuraken kadonyan.
- 10) Megatruh : yiyang seda menika pegat/pedhot ruhipun/nyawanipun.
- 11) Pocung : mayit dipunbuntel dados pucung.

b. Paugeran Tembang Macapat

Tembang macapat gadhah paugeran ingkang bentenaken kaliyan jinising tembang ingkang sanesipun. Tembang macapat gadhah tigang paugeran, inggih menika:

- 1) guru gatra : cacahing larik/gatra saben sapada
- 2) guru wilangan : cacahing wanda saben gatra
- 3) guru lagu : dhawahing suwanten vokal ing akhir gatra (dhong-dhing).

Paugeran tembang macapat dipunandharaken dening Suwarna (2008:15-160) wonten ing tabel menika

Tabel 1: Paugeran Tembang Macapat

| No. | Namaning Sekar | Paugeran |
|-----|----------------|---|
| 1 | Mijil | 10-i, 6-o, 10-e, 10-i, 8-i, 6-u |
| 2 | Kinanthi | 8-u, 8-i, 8-a, 8-i, 8-a, 8-i |
| 3 | Sinom | 8-a, 8-i, 8-a, 8-i, 7-i, 8-u, 7-a, 8-i, 12-a |
| 4 | Asmaradana | 8-i, 8-a, 8-e/o, 8-a, 7-a, 8-u, 8-a |
| 5 | Dhandhanggula | 10-i, 10-a, 8-e, 7-u, 9-i, 7-a, 6-u, 8-a, 12-i, 7-a |
| 6 | Gambuh | 7-u, 10-u, 12-i, 8-u, 8-o |
| 7 | Maskumambang | 12-i, 6-a, 8-i, 8-a |
| 8 | Gambuh | 12-a, 7-i, 6-a, 7-a, 8-i, 5-a, 7-1 |
| 9 | Pangkur | 8-a, 11-i, 8-u, 7-a, 12-u, 8-a, 8-i |
| 10 | Megatruh | 12-u, 8-i, 8-u, 8-i, 8-o |
| 11 | Pocung | 12-u, 6-a, 8-i, 12-a |

c. Watak saha Ginanipun Sekar Macapat

Saben-saben sekar macapat gadhah watak ingkang ngemu pitutur piyambak-piyambak. Saben sekar ugi gadhah manfaat piyambak-piyambak. ing ngandhap menika dipunandharaken watak, sasmita, saha ginanipun Tembang Macapat :

1. Mijil watakipun asih, pangajab, utawi wedharipun raos. Saged kangge mulang tiyang ingkang nembe prihatin, mulang kebak rasa asih.
2. Kinanthi watakipun seneng asih, kasmaran. Saged kangge medharaken piwulang, cariyos ingkang ngemu suraos asiha smara sarta gandrung-gandrungan.
3. Sinom watakipun gapyak, kenes, renyah. Saged kangge sesorah, cariyos ingkang ngemu pitutur.

4. Asmaradana watakipun tresna, sedhih, sengsem ananging sedhih amargi ketaman asmara.kangge cariyos ingkang suraos kasmaran.
5. Dhandhanggula watakipun luwes, gambira, endah. Saged kangge caroyos menapa kemawon, ugi kangge piwulang caroyos gandrung.
6. Gambuh watakipun sumaket, sumanak, sumadulur. Mathuk kangge medharaken pitutur ingkang ingkang radi sereng amargi keduga, limrahipun ngangge basa Jawa ngoko amargi sampun raket sesrawunganipun.
7. Maskumambang watakipun nelangsa, ngeres-eresi, sedhih. Mathukipun kangge medharaken raso ingkang ngeres, nggreges, keranta-ranta.
8. Durma watakipun keras, galak, nepsu, gandrung. Mathuk kangge medharaken nepsu ati, kedereng, sereng, perang.
9. Pangkur watakipun sereng, gregetan. Kangge cariyos ingkang ngemu suraos sereng, gregetan. Limrah kangge cariyos perang.
10. Megatruh watakipun prihatin, getun, sedhih. Kangge medharaken raos getun keranta-ranta.
11. Pocung watakipun kendho, tanpa greget-saut. Mathuk kangge cariyos ingkang sembrana, tanpa kemempengan.

6. Tembang Macapat Gambuh

Tembang macapat Gambuh inggih punika salah satunggaing jinis tembang saking 11 jinis tembang macapat. Tembang Gambuh wonten 21 warni ing miturut Mawardi (1992:97) ing antawisipun inggih menika laras pelog pathet nem, laras pelog pathet barang, laras slendro pathet sanga, laras slendro pathet manyura. Tembang gambuh gadhah watek sumanak, sumadulur. Katiti saking cakepaning tembang ingkang wosipun kaegm mituturi. Ginanipun tembang gambuh kagem

mulang, mituturi saha paring pitedah tumrapping manungsa, supados manungsa boten lerwa kaliyan diri pribadinipun. Sasmita saking tembang gambuh inggih punika tembung-tembung jumbuh, gambuh wonten sajroning tembang. Wonten ing tembang gambuh wonten seserapan saha wosing nilai budi pekerti inggih punika ampun dados manungsa ingkang gumunan saha kagetan. Bilih sampun mangertos ing paugeran tansah dipun lelimbang, saha dipun cakaken wonten ing gesang padintenan. Dados tiyang enem kedah tliti lan ngati-ati saengga ing tembe saged manggihaken sajatosing gesang bebrayan.

B. Panaliten ingkang Laras

Panaliten ingkang gayut kaliyan *media* piwulangan kanthi aplikasi Adobe Flash sampun wonten sakderengipun inggih menika panaliten ingkang dipuntindakaken dening Mar'atun Khasanah kanthi irah-irahan “Pengembangan *Media* Pembelajaran Cangkriman dengan Software *Adobe Flash CS 3* untuk siswa SMP Kelas VII” saha panaliten ingkang dipuntindakaken dening Tri Ari Hardiyanti kanthi irah-irahan “ Pengembangan *Media* Interaktif kanthi aplikasi *Adobe Flash CS 5* ing piwulangan lagu dolanan tumrap siswa Kelas VII”

Panaliten menika ancasipun damel *media* pasinaon cangkriman kanthi *software Adobe Flash CS 3*. Panaliten anggitanipun Mar'atun jumbuh kaliyan panaliten menika amargi samai-sami damel *media* pamulangan ingkang ngagem *software Adobe Flash*. Ananging bedanipun panaliten anggitanipun Mar'atun damel *media* pasinaon kanthi materi cangkriman, wondene panaliten menika damel *media* pasinaon kanthi materi tembang macapat Gambuh. Salajengipun panaliten anggitanipun Mar'atun ngginakaken *software Adobe Flash CS 3*.

Menawi panaliten menika ngginakaken software *Adobe Flash CS 5* ingkang langkung sae saha langkung enggal saking versi sakderengipunh.

Panaliten ingkang dipuntindakaken dening Tri Ari Hardi Hardiyanti jumbuh kaliyan panaliten menika amargi sami-sami ngrembag babagan damel *media* pasinaon kanthi *software Adobe Flash*. Bedanipun inggi menika panaliten anggitanipun Tri Ari Hardiyanti, *media* dipundamel kangge pamulangan lagu dolanan tumrap siswa SMP, wondene panaliten menika kangge pamulangan tembang macapat Gambuh tumrap siswa SD. Panaliten ingkang dipuntindakaken dening Tri Ari Hardiyanti menawi dipuntingali saking kualitas tampilan *media* pikantuk biji 86% kalebet kategori sae sanget. Saking aspek ketepatan materi pikantuk biji 90% kalebet kategori sae sanget. Asiling tanggapan siswa pikantuk biji 89% kalebet kategori sarujuk sanget.

C. Nalaring Panaliten

Pamulangan inggih menika satunggaling kadadosan ingkang saged mangaribawani siswa saengga proses pasinaon saged kaleksanan kanthi gampil. Pamulangan minangka proses gunem rembug antawisipun guru kaliyan siswa gegayutan kaliyan satunggaling usaha kangge nggayuh ancas ingkang sampun dipuntemtokaken ananging, wonten praktekipun gunem rembug menika asring manggihi perkawis, supados pamulangan saget lancar lan variatif dipunbetahaken piranti utawi sarana ingkang saged biyantu proses pamulangan ingkang awujud *media* pamulangan *interaktif*. *Media* menika saged nggampilaken siswa anggenipun sinau, sarta saged biyantu guru anggenipun ngandharaken materi pamulangan saengga saged mujudaken proses gunem rembug ingkang *efektif*.

Gunem rembug menika saged dipunsebut *efektif* menawi materi ingkang dipunandharaken saged dipuntampi kanthi persepsi ingkang sami dening siswa.

Mawi *media* pamulangan *interaktif* kanthi *Adobe Flash*, proses pamulangan langkung nengsemaken, *interaktif*, *efektif* saged narik kawigatosan siswa. Saengga saged nuwuhaken *motivasi* sinau, saha proses pamulangan saged dipuntindakaken ing pundi kemawon, saengga saged mindhakaken prestasi siswa. *Media* pamulangan *interaktif* menika saged dipundamel kanthi *pemrograman flash* ngginakaken *Adobe Flash CS 5*.

Kanthi menika wonten ing panaliten menika dipunkembangaken *media* pamulangan *interaktif*, mliginipun kangge tembang macapat kanthi *Adobe Flash CS 5* saha kados pundi cak-cakanipun wonten ing pamulangan SD. *Media* dipundamel kanthi sae, jumbuh kaliyan *karakteristik* siswa SD, saged narik kawigatosan siswa, sarta saged nggampilaken anggenipun mangertosi materi lan tuladha-tuladha tembang macapat.

BAB III METODE PANALITEN

A. Desain Panaliten

Panaliten menika ngginakaken *metode* panaliten *pengembangan* utawi *Research and Development (R&D)*. Panaliten menika satunggaling panaliten kangge ngasilaken *produk* tartamtu saha miji *keefektifan produk* kasebut. Sugiyono (2012: 407) ngandharaken bilih ngasilaken *produk* pamulangan menika dipunginakaken panaliten ingkang gadhah sipat *analisis* kabetahan saha panaliten kangge miji *keefektifan produk* kasebut supados saged mumpangat tumrap masyarakat kathah.

Miturut Gall, P. Gall, & Borg (2007: 589) ngandharaken bilih *research and development* inggih menika model pengembangan ingkang dipundamel kanthi cara panaliten supados ngasilaken produk enggal mawi *kefektifitasan, kualitas* saha *standar* tartamtu. Panaliten menika dipunlampahai kanthi ngempalaken data utawi seserepan kangge damel *media interaktif* tembang macapat kanthi *Adobe Flash CS 5* ingkang samangke awujud *Compact Disk (CD)*. Produk *media* pamulangan menika dipundamel saha dipunrembag kaliyan dosen pembimbing ahli materi saha dosen pembimbing ahli *media*, saengga *media* saged dipunginakaken kange pamulangan Basa Jawi sarta sinten kemawon ingkang badhe sinau tembang macapat Gambuh.

B. Tata Cara Damel Media

Ing salebeting panaliten damel *media* menika kedah nggatosaken cara-cara damelipun. Padmo (2004: 418-423) ngandharaken bilih wonten gangsal tataran ingkang kedah dipuntindakaken, inggih menika:

1. Tataran *Analisis Kabetahan*

Analisis menika kalebet tataran ingkang wiwitan. Nalika panaliti nganalisis kabetahan, panaliti nindakaken *analisis* kadospundi kahanan siswa lan pamulangan basa Jawi wonten ing sekolahan. *Analisis* menika kangge mangertosi kakirangan saha kabetahan wonten ing pamulangan basa Jawi. *Analisis* kabetahan ugi nindakaken *analisis* kurikulum wonten ing SD kangge pados materi menapa ingkang trep lan *efektif* wonten ing *produk* ingkang badhe dipundamel.

2. Tataran *Ngrancang Media*

Sasampunipun nyameptakaken menapa kabetahanipun, salajengipun tataran ngrancang *media*. Saking *analisis* kabetahan ing SD, panaliti nemtokaken *media* menapa ingkang sae saha trep kangge narik kawigatosan siswa SD kangge nyinau tembang macapat Gambuh. Sasampunipun dipuntemtokaken badhe damel *media* kanthi *aplikasi Adobe Flash CS 5*, salajengipun dipuntindakaken *studi pustaka*. Inggih menika ngempalaken materi babagan tembang macapat Gambuh. Menawi sampun dipuntemtokaken materi tembang macapat Gambuh salajengipun damel *media interaktif Flash*.

3. Tataran *Damel Media*

Sasampunipun pados materi ingkang badhe dipunlebetaken ing *media*, salajengipun damel *flowchart*, damel naskah *media*, ngempalaken piranti kangge damel *desain*-ipun, *desain produk*-ipun, lajeng damel *produk*-ipun. Piranti kangge *desain produk*-ipun inggih menika nemtokaken *ikon* menapa kemawon ingkang badhe dipundamel, arupi *menunipun*, *gambaripun*, saha aluripun *media*. *Desain produk* ingkang dipuntindakaken inggih menika: nemtokaken *theme*-nipun,

tampilan menu utama, *profil*, materi, *video*, *gladhen*, *glosarium*, *tampilan* lataripun, saha *backsound*-nipun.

4. Tataran *Validasi* saha *Ujicoba*

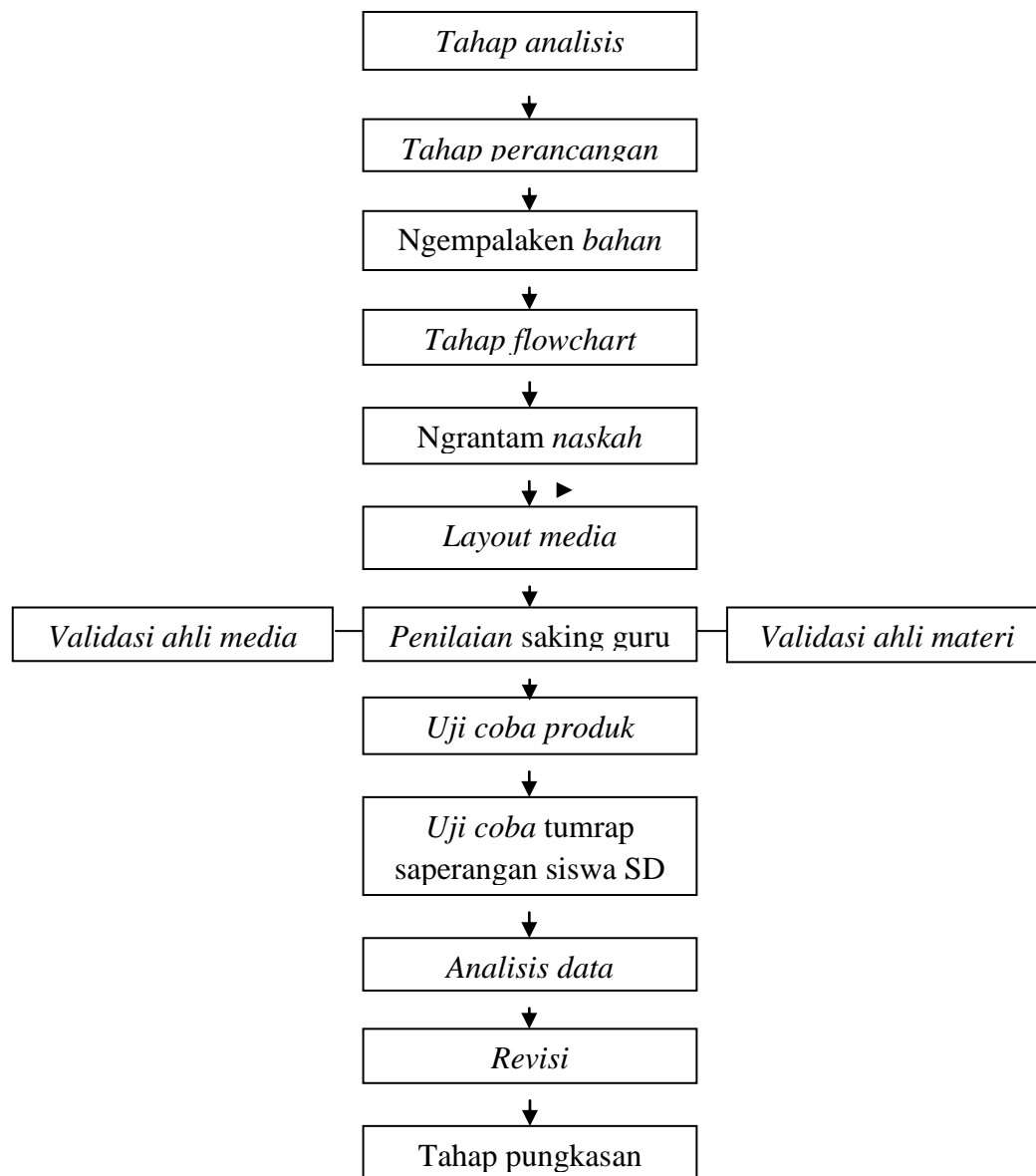
Salajengipun inggih menika validasi kaliyan dosen ahli materi lan *media*. Salajengipun dipuntindakaken pambiji dening guru mata pelajaran basa Jawi saha dipuntindakaken uji coba tumrap siswa. *Validasi* menika dipuntindakaken kangge mangertosi *kualitasipun media* pamulangan ingkang dipundamel kangge nyinau babagan tembang macapat Gambuh ing SD. *Media* pamulangan ingkang dipun*validasi* adhedhasar *angket* ingkang dipunginakaken panaliti ngengingi saenipun *media* ingkang badhe dipundamel.

Salajengipun dipuntindakaken ujicoba winates tumrap siswa kelas IV SD Budi Utama. *Ujicoba* winates awujud pamulangan wonten ing sekolah dipuntindakaken siswa piyambak ngginakken *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *Adobe Flash CS 5*. Salajengipun siswa ngisi *angket evaluasi*. *Data* ingkang dipunkempalaken lajeng dipun*analisis* saha dipunginakaken kangge ngoreksi sarta ndandosi *media* pamulangan ingkang dipundamel supados *kualitasipun* sae.

5. *Revisi* saha Damel *Produk* ingkang Pungkasan

Revisi produk dipuntindakaken kanthi adhedhasar pamrayogi saha pambiji saking asiling *uji validasi ahli materi*, *uji validasi ahli media*, pamanggih saking guru basa Jawi sarta pamanggih saking siswa SD. *Produk* dipundandosi adhedhasar pamrayogi saking dosen *ahli media*, dosen *ahli materi*, guru basa Jawi, saha siswa kelas IV SD Budi Utama. Satemah ngasilaken produk *media* pamulangan ingkang sae.

Proses damel *produk* ngginaken metode panaliten *R&D* kaandharaken wonten ing bagan *alur* langkah-langkah kados mekaten.



Gambar 1. Alur damel *Media Pamulanagan* dening Padmo (2004: 418-423)

C. Evaluasi Produk

1. Desain evaluasi

Desain evaluasi produk wonten panaliten pengembangan *media* menika ngginakaken desain panaliten deskriptif. Desain panaliten deskriptif menika

namung ngandharaken asiling panaliten evaluasi kualitas *media* ingkang dipuncaosaken dening dosen ahli materi, ahli *media*, guru basa Jawi saha pamanggihipun siswa kelas IV. Asiling panaliten menika dados dhasar kangge ngleresaken produk *media*. Anggenipun maringi biji produk menika wonten kalih tahap. Tahap ingkang sepisan inggih menika validasi kualitas *media* dening dosen ahli materi saha ahli *media*. Tahap kaping kalih inggih menika evaluasi kualitas *media* miturut pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas IV.

2. *Jinising data*

a. Data skala

Data ingkang dipunginakaken ing panaliten inggih menika data Likert. Miturut Sugiyono (2011:107), data skala Likert menika dipunginakaken kangge ngukur kualitas *media*. Wonten panaliten menika kualitas *media* dipunkukuhaken minangka variable panaliten. Kanthi skala Likert menika variable ingkang dipunukur dipunpratelakaken dados subvariabel, subvariabel dipunadharaken dados komponen-komponen ingkang saged dipunukur. Komponen-komponen menika salajengipun dados titik tolak kangge ngrantam item piranti ingkang awujud pitakena utawi wedharan ingkang badhe dipunwangsuli sening responden.

Wangsulanipun saben item piranti ingkang ngginakaken skala Likert gadhah undhak-undhakan wiwit saking sae sanget dumugi kirang sae. Sami kaliyan skala, panaliten menika ngginakaken data skala ingkang awujud biji kategori. Andharan biji kategori kasebat inggih menika SS (sae sanget), S (sae), C (cekap), K (kirang), KS (kirang sae).

b. Asil saking pamanggih siswa

Angket menika awujud pitakenan ingkang diounginakaken kangge madosi informasi saking responden. Panaliten menika ngginakaken angket ingkang wosipun pamanggih siswa babagan *media* ingkang dipunujicobakaken. Data saking siswa menika awujud data kualitatif ingkang wonten kategorinipun , inggih menika SS (sarujuk sanget), S (sarujuk), RR (ragu-ragu), KS (kirang sae), BS (boten sarujuk).

D. Piranti Ngempalaken Data

Metode pangempalan data ingkang dipunginakaken kangge mangertosi validitas produk pengembangan inggih menika metode kuesioner utawi angket. Saengga instrument ingkang dipunginakaken inggih menika kuesioner utawi angket kanthi wujud check list (Arikunto, 2006: 151).

1. Piranti validasi kualitas *media*

a. Biji saking Dosen Ahli Materi

Piranti validasi kualitas *media* dening dosen ahli materi awujud lembar validasi ingkang wonten kalih perangan, inggih menika perangan piwulangan saha perangan leresipun isi. Angket validasi kualitas *media* dening dosen ahli materi dipunandharaken kados mekaten.

Tabel 2: Kisi-kisi validasi kualitas *media* perangan piwulangan dening dosen ahli materi

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa. | | | | | |
| 2. | Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar. | | | | | |

Tabel salajengipun:

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 3. | Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar | | | | | |
| 4. | Leresipun materi | | | | | |
| 5. | Cethanipun andharan materi | | | | | |
| 6. | Cekap anggenipun maringi gladhen. | | | | | |
| 7. | Jumbuhipun soal kaliyan indicator | | | | | |
| 8. | Leresipun anggenipun ngginaaken basa kaliyan ejaan. | | | | | |
| 9. | Cetha anggenipun ngginaaken istilah. | | | | | |

Tabel 3: Kisi-kisi biji kualitas media peranan leresipun isi dening dosen ahli materi

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan | | | | | |
| 2. | Cetha anggenipun ngandharaken materi | | | | | |
| 3. | Sistematika andharan materi | | | | | |
| 4. | Jumbuhipun tuladha kaliyan materi | | | | | |
| 5. | Anggenipun ngginaaken basa gampil dipunmangertosi | | | | | |
| 6. | Gambar-gambaripun trep kaliyan materi. | | | | | |
| 7. | Rumusan soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar. | | | | | |
| 8. | Rumusan soal jumbuh kaliyan indicator | | | | | |

b. Biji saking Dosen Ahli Media

Biji kualitas *media* dening dosen ahli *media* piranti biji kualitas *media* dening dosen ahli *media* kanthi wujud lembar validasi ingkang kaperang dados kalih peranan inggih menika peranan tampilan kaliyan peranan pemrograman. Validasi *media* dening dosen ahli *media* dipunandharaken kados mekaten.

Tabel 4: Kisi-kisi biji kualitas media perangan tampilan dening dosen ahli media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Cethanipun pitedah anggenipun ngginaaken program. | | | | | |
| 2. | Seratan gampil dipunmangertosi | | | | | |
| 3. | Tatanan warni sampul trep | | | | | |
| 4. | Konsistensi anggenipun mapanaken tombol. | | | | | |
| 5. | Kualitas Tampilan Gambar | | | | | |
| 6. | Kualitas Animasi | | | | | |
| 7. | Trepipun musik ingkang ngiringi | | | | | |
| 8. | Kualitas tampilan layar (<i>resolution</i>) | | | | | |
| 9. | Kualitas tampilan layar dasar (<i>background</i>) | | | | | |
| 10. | Cethanipun swanten | | | | | |

Tabel 5: Kisi-kisi biji kualitas media perangan pemrograman dening dosen ahli media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Cethanipun navigasi | | | | | |
| 2. | konsisten anggenipun ngginaaken tombol. | | | | | |
| 3. | Cethanipun pitedah | | | | | |
| 4. | Gampil anggenipun ngginaaken media. | | | | | |
| 5. | Efisien anggenipun ngginaaekn layer | | | | | |
| 6. | Efisiensi teks | | | | | |
| 7. | Respon dhateng siswa. | | | | | |
| 8. | Cepetipun program | | | | | |
| 9. | Media saged narik kawigatosan | | | | | |
| 10. | Leres anggenipun ngginakaken basa | | | | | |

c. Biji saking Guru Basa Jawi

Piranti biji utawi evaluasi kualitas *media* dening guru basa Jawi awujud angket ingkang wonten kalih perangan. Kalih perangan inggih menika leresipun konsep saha kompetensi saha perangan kualitas tampilan. Angket biji kualitas *media* dening guru basa Jawi kados mekaten.

1) Aspek Konsep saha Kompetensi

Tabel 6: Kisi-kisi biji *media* dening guru basa Jawi perangan leresipun konsep saja kompetensi

| NO . | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|---------|--|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Jumbuhipun materi kaliyan KD ingkang wonten ing Kurikulum 2013 | | | | | |
| 2. | Urutanipun materi sampun trep | | | | | |
| 3. | Cethanipun evaluasi utawi gladhen | | | | | |
| 4. | Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginaaken kaliyan KD. | | | | | |
| 5. | Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginaaken | | | | | |

2) Perangan kualitas *media* tampilan

Evaluasi *media* perangan kualitas tampilan dening guru basa Jawi menika ugi kaperang dados 5 indikator. Kisi-kisi biji *media* perangan kualitas tampilan dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 7: Kisi-kisi biji *media* dening guru basa Jawi perangan kualitas tampilan

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Cethanipun pitedah anggenipun ngginaaken <i>media</i> inetraktif wonten ing piwulangan tembang Gambuh kanthi aplikasi Adobe Flash CS5. | | | | | |

Tabel salajengipun:

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|--|--|--|--|--|
| 2. | Trepipun tatanan warni. | | | | | |
| 3. | Tampilan menu | | | | | |
| 4. | Jinis saha ukuranipun teks | | | | | |
| 5. | Kualitas gambar saha video. | | | | | |

d. Piranti Biji Pamanggih Siswa

Piranti kangge mangertosi pamanggih siswa tumrap panganggenipun *media* piwulangan menika kaperang dados 4 peranan, inggih menika (1) peranan gampilipun mangertosi, (2) peranan kemandiriaan siswa, (3) peranan penyajian *media*, (4) peranan pengoperasian *media*. Angket biji pamanggih siswa dipunandharaken kados mekaten.

1) Perangan gampilipun mangertosi

Lembar evaluasi pamanggih siswa peranan gampilipun mangertosi kaperang dados 6 indikator. Wondene kisi-kisi lembar evaluasinipun saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika

Tabel 8: Kisi-kisi biji *media* pamanggih siswa peranan gampilipun mangertosi

| NO . | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|---------|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | <i>Media</i> piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi tembang macapat Gambuh kangge siswa. | | | | | |
| 2. | Materi tembang macapat Gambuh ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> piwulangan menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil. | | | | | |

Tabel salejngipun:

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 3. | Sasampunipun sinau kanthi ngginaaken <i>media</i> piwulangan menika siswa saged mangertosi wosipun tembang macapat Gambuh. | | | | | |
| 4. | Gladhen soal utawi pitakenan-pitakenan wonten <i>media</i> piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi | | | | | |
| 5. | Gladhen soal wonten <i>media</i> piwulangan tembang macapat Gambuh menika saged dipungarab sedaya kanthi gampil. | | | | | |
| 6. | Glossarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi. | | | | | |

2) *Perangan kemandirian anggenipun sinau*

Angket pamanggih siswa perangan kemandirian anggenipun sinau kaperang dados 4 indikator. Wondene kisi-kisi *media* pamanggih perangan kemandirian siswa saged dipunpirsani wonten ing ngandhap menika.

Tabel 9: Kisi-kisi biji *media* pamanggih siswa perangan kemandirian anggenipun sinau

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | <i>Media</i> piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandiri | | | | | |
| 2. | Siswa saged remen sinau materi tembang macapat Gambuh kanthi ngginaaken <i>media</i> menika | | | | | |
| 3. | Kanthi ngginaaken <i>media</i> piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi tembang macapat Gambuh. | | | | | |
| 4. | <i>Media</i> piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya | | | | | |

3) *Perangan penyajian media*

Angket pamanggih siswa perangan penyajian media kaperang dados 6 indikator. Wondene kisi-kisi angketipun saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 10: Kisi-kisi biji media pamanggih siswa tumrap kualitas media perangan penyajian media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Teks utawi seratan wonten ing <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos | | | | | |
| 2. | Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi | | | | | |
| 3. | Tampilan <i>media</i> menika narik kawigatosan siswa | | | | | |
| 4. | Warnipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep | | | | | |
| 5. | Gambar saha animasi katingal cetha | | | | | |
| 6. | <i>Backsound</i> utawi lagu ingkang ngiringi narik kawigatosa satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika. | | | | | |

4) *Perangan pengoperasian media*

Angket pamanggih siswa perangan pengoperasian *media* kaperang dados 4 indikator. Wondene kisi-kisi angket pamanggih siswa saged dipunpirsani wonten ing tabel ing ngandhap menika.

Tabel 11: Kisi-kisi biji media pamanggih siswa tumrap kualitas media perangan pengoperasian

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> piwulangan menika kanthi gampil | | | | | |
| 2. | Tombol gampil dipunginakaken | | | | | |
| 3. | Siswa kanthi piyambak gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i> tanpa pambiyantu tiyang sanes | | | | | |
| 4. | <i>Media</i> menika gampil dipunginaaken | | | | | |

E. Caranipun Nganalisis Data

Miturut Sugiyono (2008), proses analisis biji saged dipunlampahi kanthi ngetang ingkang dipunpendhet saking panaliten ingkang dipunperang mawi jumlah skor ideal kangge sedaya item ingkang dipunginakaken kaliyan 100%. Biji kategori kasebut salajengipun dipunewahi dados skor utawi biji. Kriteria anggenipunngewahi kasebut kados mekaten.

1. Biji *kualitas media* inggih menika:

| | | |
|-------------------|-------------------|---|
| SS(Sae Sanget) | dipunparingi skor | 5 |
| S(Sae) | dipunparingi skor | 4 |
| C(Cekap) | dipunparingi skor | 3 |
| K(Kirang) | dipunparingi skor | 2 |
| KS(Kirang Sanget) | dipunparingi skor | 1 |

2. Biji saking pemanggih siswa inggih menika:

| | | |
|--------------------|-----------------|---|
| SS(Sarujuk Sanget) | dipuncaosi skor | 5 |
| S(Sarujuk) | dipuncaosi skor | 4 |

| | | |
|----------------|-----------------|---|
| RR(Ragu-ragu) | dipuncaosi skor | 3 |
| KS(Kirang Sae) | dipuncaosi skor | 2 |
| BS(Boten Sae) | dipuncaosi skor | 1 |

Tabel 12: Evaluasi Kualitas Media

| PRESENTASE BIJI | KATEGORI |
|-----------------|--------------------|
| 80,1-100% | SS (Sae Sanget) |
| 60,1-80% | S (Sae) |
| 40,1-60% | C (Cekap) |
| 20,1-40% | K (Kirang) |
| 0,1-20 % | KS (Kirang Sanget) |

Tabel 13: Kategori Biji Saking Pamanggih Siswa

| PRESENTASE BIJI | KATEGORI |
|-----------------|-----------------|
| 80,1-100% | SS (Sae Sanget) |
| 60,1-80% | S (Sae) |
| 40,1-60% | RR (Ragu-ragu) |
| 20,1-40% | KS (Kirang Sae) |
| 0,1-20 % | BS (boten Sae) |

Kanthi cara matematis saged dipuntedahaken kanthi rumus ingkang sami kaliyan:

$$\text{Presentase tingkat pambiji} = \frac{\Sigma \text{ skor ingkang saking panaliten}}{\Sigma \text{ skor ingkang ideal saking item}} \times 100 \%$$

BAB IV

ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGAN

A. Asiling Panaliten

1. Caranipun Damel *Media* Pamulangan Tembang Macapat

Damel *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* menika wonten tataranipun. Tataran-tataran menika katindakaken supados ngasilaken media pamulangan tembang macapat Gambuh ingkang layak tumrap siswa kelas IV SD saengga saged minangka *sumber belajar alternatif* kangge sinau kanthi mandhiri. Tataran damel *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kaandharaken kados mekaten.

a. Tataran *Nganalisis*

Tataran *analisis* inggih menika tataran purwaka kangge nemtokaken *media* kados menapa ingkang badhe dipundamel. Wonten ing tataran menika dipuntindakaken kanthi *nganalisis* data observasi. *Analisis* kurikulum saha *analisis* pamulangan tembang macapat Gambuh lan kahananing siswa wonten ing sajroning kelas menika dipuntindakaken kangge *nganalisis* kabetahan saha mekaraken *media* pamulangan. Wonten ing panaliten menika, *analisis* ingkang dipuntindakaken rumiyin dening panaliti inggih menika *nganalisis* kurikulum pamulangan basa, sastra lan budaya Jawi wonten ing wilayah Yogyakarta. Sasampunipun *nganalisis* kurikulum dipunpanggihaken *Kompetensi inti*, *Kompetensi dasar*, *Indikator* saha materi pamulangan. *indikator* saha materi pamulangan dipunjumbuhaken kaliyan kahanan siswa.

Adhedhasar saking nganalisis kurikulum muatan lokal mata pelajaran Basa, Sastra lan Budaya Jawi *berbasis Kurikulum 2013* D. I. Yogyakarta, pratelan pamulangan tembang macapat Gambuh kangge siswa SD inggih menika kados mekaten.

Tabel 14: KI, KD saha Indikator pamulangan tembang macapat Gambuh SD

| No | Kelas/ Semester | Kompetensi inti | Kompetensi dasar | Indikator |
|----|--------------------|--|---|--|
| 1. | IV/ Ganjil | 3.Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati(mendengar,melihat, membaca) dan menanya berdasar rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah | 3.2 Memahami tembang macapat Gambuh dan geguritan | <ul style="list-style-type: none"> - Melagukan tembang Gambuh - Menjelaskan aturan tembang Gambuh - Menjelaskan kandungan isi yang terdapat dalam syair tembang Gambuh - Menguraikan pendididkan karakter yang terdapat dalam tembang Gambuh |

Nalika nganalisis kurikulum ingkang kedah dipungatosaken inggih menika ningali kahananing siswa anggenipun mangertosi materi tembang macapat mliginipun tembang Gambuh. Siswa SD Budi Utama menika nalika pamulangan Basa Jawi mliginipun tembang macapat Gambuh kirang nggatosaken guru ingkang mulang. Siswa ugi angel nalika dipungladhi nembang macapat. Siswa kirang gregetipun nalika ndherek pamulangan basa Jawi.

Adhedasar kahanan kala wau panaliti rembak kanthi guru basa Jawi bilih badhe damel *media pembelajaran* tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* ingkang awujud *CD(Compact Disk)*. Satemah kanthi *media*

pembelajaran menika saged narik kawigatosaning siswa saha saged dipunginakaken minangka sumber alternatif sinau para siswa. *Media* menika ugi saged dipunginakaken wonten ing pamulangan ing sekolahan menapadene sinau piyambak wonten ing griya.

b. Tataran Ngrancang *Media*

Tataran ngrancang *media* menika kangge nemtokaken *media* menapa ingkang badhe dipundamel adhedhasar saking *analisis* kabetahan. Wonten ing tahap menkika panaliti nemtokaken desain produk kangge nemtokaken isinipun *media* pasinaon.

Produk *media* pasinaon ingkang dipunrancang inggih menika arupi *media* pasinaon tutorial. Guru minangka *kontrol kendali* saha minangka informan wonten ing pasinaon ing sajroning kelas. Salajengipun, panaliti nemtokaken materi saha *evaluasi*. Materi dipunperang dados 3(tiga) sub materi, inggih menika pangertosan tembang macapat, tembang macapat Gambuh, saha wosing tembnag macapat Gambuh. Saha wujudipun *evaluasi* inggih menika dipundamel pilihan ganda kanthi 20 (kalihdasa) soal.

Salajengipun nindakaken *studi pustaka* gegayutan kaliyan *media* ingkang badhe dipundamel. Wonten ing tataran menika dipunsameptakaken menapa ingkang dipunbetahaken kangge damel *produk* salajengipun dipundamel dados materi tembang macapat Gambuh saha dipundamel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram alur* kangge nggampilaken nalika damel rancangan program *media pembelajaran* menika.

Wosing *flowchart* menika ngandhut konsep penyajian *media* piwulangan. *Flowchart* lajeng dipunwujudaken dados naskah *media* pasinaon ingkang ngemot wedharan pambuka *media*, pitedah ngginakaken *media*, *kompetensi*, materi tembang Gambuh, gladhen, kawruh basa, kapustakan, profil, saha panutup *media*. Kejawi menika, *instrument* panaliten ingkang badhe dipunginakeken kangge *uji validasi* ugi kedah dipunsameptakaken wonten ing tataran menika.

c. Tataran Damel *Media*

Salajengipun inggih menika tataran damel *media*. Adhedasar naskah *media* menika salajengipun dipundamel *media* pasinaon tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5*. Tahap damel *media* dipunwiwiti kanthi cara damel *layout* saha *background* kanthi konsep gambar *animasi*. Gambar *animasi* ingkang sampun dipunwarna salajengipun dipunproses wonten ing program *Adobe Flash CS 5* supados saged dipundamel *media* pasinaon. *Media* pasinaon ingkang sampun dados kasebut salajengipun dipunlebetaken wonten ing sajroning *CD (Compact Disk)*.

d. Tataran *Validasi* saha *Ujicoba*

Tahap *validasi* dipuntindakaken kangge paring *evaluasi* tumrap *media* ingkang sampun dipundamel supados pikantuk pambiji *kelayakan kualitas media*. Saking pambiji *kelayakan kualitas media* menika salajengipun saged dipuntindakaken *evaluasi kualitas media* dening guru basa Jawi saha ujicoba winates tumrap siswa SD. Dene *ujicoba* winates mbetahaken saperangan siswa SD (*ujicoba* winates). Pambiji guru basa Jawi saha ujicoba winates tumrap siswa menika dipunginakaken kangge ngempalaken data minangka dhasar nemtokaken tataran *keefektifan* saha kemenarikan *media* pasinaon ingkang dipundamel.

e. *Revisi saha Damel Produk ingkang Pungkasan*

Revisi produk dipuntindakaken kanthi adhedhasar pamrayogi saha biji saking asiling *uji validasi ahli*, pamanggih saking guru basa Jawi sarta pamanggih saking siswa SD. *Revisi* menika dipuntindakaken kangge upaya damel *produk* kanthi layak saha sae. *Produk* ingkang pungkasan dipunasilaken saking sedaya lampah *review* ingkang dipuntindakaken nalika *uji validasi ahli* saha pamanggih saking guru basa Jawi sarta pamanggih saking siswa kelas IV SD Budi Utama. *Produk* dipundandosi adhedhasar pamrayogi saking dosen *ahli media*, dosen *ahli materi*, guru basa Jawi, saha siswa kelas IV SD Budi Utama.

2. *Pambijining Kualitas Media saking Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media*

Media pamulangan tembang macapat macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* saderengipun dipunujicoba kedah dipunevaluasi kualitasipun mawi *validasi* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media* saha guru basa Jawi. *Kualitas media* pasinaon tembnag macapat Gambuh saged dipunmangertosi saking asiling *validasi* dosen ahli materi, dosen ahli *media* saha guru basa Jawi.

a. *Validasi Ahli Materi*

Validasi dosen ahli materi tumrap *kualitas media* pamulangan ingkang dipundamel menika kangge maringi biji saha pamrayogi ingkang sae kanthi lisan saha seratan babagan pamulangan saha isinipun materi ing salebeting tembang macapat Gambuh ingkang dipundamel. *Validasi* menika dipuntindakaken kanthi cara nyaosaken *media* pamulangan tembang macapat awujud tembang macapat Gambuh saprelu dipunpirsani sarta nyaosaken lembar *validasi media* pamulangan

dening dosen ahli materi. Pamrayogi saking dosen ahli materi menika dados dhasar kangge *revisi* satemah ngindhakaken *kualitasipun media*.

Validator materi minangka ahli materi inggih menika Bapak Dr. Suwardi, M. Hum. Piyambakipun minangka salah satunggaling dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah. *Validasi* ahli materi tumrap *media* pamulangan dipuntindakaken kanthi kalih tataran. Pambijining *kualitas media* dening ahli materi kaperang dados 9 *Indikator* ingkang kalebet peranan pamulangan saha 8 *Indikator* wonten peranan isi.

Validasi dosen ahli materi menika dipunambali dumugi *media* pamulangan ingkang dipundamel menika dipunsarujuki sampun layak dipunujicoba tumrap siswa SD. Asilipun *validasi kualitas media* dening dosen ahli materi saged dipunpirsani wonten ngandhap menika.

1) ***Validasi Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi Perangan Pamulangan**

Validasi kualitas media peranan pamulangan dening dosen ahli materi kaperang dados 9 *Indikator*. *Validasi* dening ahli materi tumrap *kualitas media* peranan pamulangan kaperang dados kalih tataran inggih menika tataran I, saha tataran II. Wondene asiling *validasi kualitas media* peranan pamulangan dening dosen ahli materi saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 15: Asiling *Validasi Tataran I Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi wonten ing Perangan Pamulangan

| No. | <i>Indikator</i> | Tataran I | | Tataran II | |
|-----|--|-----------------|-------------|-----------------|-------------|
| | | <i>Kategori</i> | <i>Skor</i> | <i>Kategori</i> | <i>Skor</i> |
| 1 | <i>Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa</i> | S | 4 | S | 4 |
| 2 | Jumbuhipun <i>Indikator kaliyan kompetensi dasar</i> | SS | 5 | SS | 5 |
| 3 | Jumbuhipun materi kaliyan <i>kompetensi dasar</i> | S | 4 | S | 4 |

Tabel salajengipun:

| | | | | | |
|---|---|--------------------------------|---|--------------------------------|---|
| 4 | Leresipun materi | S | 4 | S | 4 |
| 5 | Cethanipun andharan materi | S | 4 | S | 4 |
| 6 | Cekap anggenipun maringi gladhen | S | 4 | SS | 5 |
| 7 | Jumbuhipun soal kaliyan indikator | S | 4 | S | 4 |
| 8 | Leresipun anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan | S | 4 | S | 4 |
| 9 | Cetha anggenipun ngginakaken istilah | S | 4 | S | 4 |
| Rata-rata <i>presentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli materi tataran I peranan pamulangan | | 82,22% (Sae Sanget) | | 84,44% (Sae Sanget) | |

Adhedhasar tabel wonten ing nginggil, saged dipunmangertosi *presentase* biji *kualitas media* pamulangan dening dosen ahli materi tataran I peranan pamulangan inggih menika 82,22% mlebet *kategori* sae sanget. Dosen ahli materi suka pamrayogi supados titilaras wonten ing sajroning materi dipundandosi amargi taksih wonten titilaras ingkang dereng trep. Saha soal gladhen kedah dipundandosi supados langkung *kreatif* saha *inovatif* saengga saged langkung narik kawigatosaning siswa.

Sasampunipun *media* pamulangan dipundandosi, lajeng panaliti nindakaken *validasi kualitas media* tataran II. Wondene biji *kualitas media* pamulangan dening dosen ahli materi tataran II peranan pamulangan inggih menika 84,44% mlebet *kategori* sae sanget. Kekirangan ingkang wonten ing *validasi* tataran I sampun dipundandosi saengga titilaras sampun trep kaliyan tembangipun saha soal gldhen ingkang sampun langkung *kreatif* lan *inovatif*.

Ningali saking biji *validasi* tataran I saha tataran II, *media* ingkang dipundamel menika dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli

materi. Wondene andharan biji *kualitas media* perangan pamulangan dening dosen ahli materi inggih kasebut ing ngandhap menika.

a) *Kualitas* anggenipun maringi motivasi siswa

Indikator Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa wonten ing *validasi* tataran I saha II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Kalebet *kategori* sae katiti saking *kualitas media* menika saged narik kawigatosan siswa. *media* menika ugi minangka *inovasi* pamulangan ingkang ngremenaken saengga siswa boten bosen anggenipun sinau basa Jawi.

b) Jumbuhipun *Indikator* kaliyan *kompetensi dasar*

Jumbuhipun *Indikator* kaliyan *kompetensi dasar* wonten ing *validasi* tataran I saha II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae sanget. *Indikator* menika kagolong *kategori* sae sanget katiti saking *indikator* ingkang dipundamel tumrap pamulangan materi tembang macapat, sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* wonten ing *kurikulum* 2013 semester gasal kangge siswa SD wonten tlatah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

c) Jumbuhipun materi kaliyan *kompetensi dasar*

Jumbuhipun materi kaliyan *kompetensi dasar* wonten ing *validasi* tataran I saha II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae katiti saking andharan materi tembang macapat wonten ing *media* pamulangan menika sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* wonten ing *kurikulum* 2013 semester gasal kangge siswa SD wonten tlatah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

d) Leresipun *materi*

Andharan leresipun materi wonten ing sajroning *media* pasinaoan wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji ingkang kagolong sae. Kalebet

sae katiti saking materi ingkang wonten ing sajroning *media* pasinaon menika sampun leres tumrap pamulangan kangge siswa SD.

e) Cethanipun andharan materi

Cethanipun andharan materi ingkang dipunandharaken wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Kalebet sae katiti saking andharan materi ingkang wonten ing sajroning materi sampun leres saha jumbuh kaliyan pamulangan tumrap siswa SD. Leresipun materi saged katingal saking andharan materi ing sajroning *media* pasinaon sampun ngemot babagan pangertosan tembang macapat, paugeran tembang macapat, watak sasmita tembang macapat Gambuh, tuladha tembang macapat Gambuh, saha wosing tembang macapat Gambuh.

f) Cekap anggenipun maringi gladhen

Cekapipun maringi gladhen wonten ing *validasi* tataran I pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae saha tataran II pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Gladhen ingkang wonten ing sajroning *media* pasinaon menika wonten 20 (kalihdasa) soal. Soal ingkang dipunrevisi inggih menika soal no 1, 2, 3, 15, saha 19. Soal gladhen awujud soal pilihan ganda ingkang saben soal dipunparingi wekdal 15 (gangsalselas) detik.

g) Jumbuhipun soal kaliyan *indikator*

Jumbuhipun soal kaliyan *indikator* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Soal gladhen ingkang wonten ing sajroning *media* pasinaon dipunselaraken kaliyan *indikator* ingkang wonten ing *kompetensi*. Soal gladhen ingkang dipunrevisi ingkang dipunjumbuhaken kaliyan *indikator* inggih menika soal nomer 1,2 ,saha 3. Soal

gladhen nomer 15 saha 19 namung dipunleresaken tatatulisipun. Soal ingkang dipun*revisi* dipunjumbuhaken kaliyan *indikator* ingkang wonten ing sajroning *kompetensi*.

h) Leresipun anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan

Leres anggeipun ngginakaken basa kaliyan ejaan wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong sae saged katiti saking basa-basa ingkang dipunginakaken sampun trep kaliyan ejaan basa Jawi saha sampun wonten *revisi* saking dosen ahli materi babagan ejaan ingkang dipunginakaken wonten ing sajroning panyerating ing *media* pasinaoan.

i) Cetha anggenipun ngginakaken istilah

Cetha anggenipun ngginakaken istilah wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji ingkang kagolong sae. Kalebet sae saged katiti saking siswa saged mangertosi istilah/pitedah ingkang wonten ing sajroning *media* pasinaon kanthi gampil. Siswa saged ngginakaken *media* pasinaon kanthi boten bingung saha mangertos cak-cakanipun saksampunipun dipunandharaken cara ngginakaken dumateng guru.

Sedaya biji *kualitas media* wonten perangan pamulangan dening dosen ahli materi ingkang dipuntindakaken mawi *validasi* tataran I saha tataran II. *Validasi* tataran I rata-rata *presentase* biji pikantuk 82,22% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Wonten ing *validasi* tataran I dosen ahli materi medharaken bilih *media* menika sampun layak dipun*ujicoba* kanthi *revisi*. Babagan ingkang kedah dipundandosi inggih menika materi pangertosaning tembang macapat ingkang ngagem basa ingkang langkung gampil dipunmangertosi dening siswa.

Babagan titilaras ingkang taksih kathah ingkang boten trep kaliyan tembangipun, saha soal-soal ingkang kirang *kreatif* lan *inovatif* dipungantos mawi soal-sola ingkang langkung sae. Wonten *validasi* tataran II rata-rata *presentase* biji pikantuk 84,44%, menika kagolong *kategori* sae sanget. Dosen ahli materi medharaken bilih *media* menika sampun layak dipun*ujicoba* kanthi boten wonten *revisi*.

2) *Validasi Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi Perangan Isi

Validasi kualitas media perangan isi dening dosen ahli materi kaperang dados 8 *Indikator*. *Indikator-Indikator* menika antawisipun: materinipun trep kaliyan ancasing pamulangan, cethanipun andharan materi, *sistematikanipun* andharan materinipun, jumbuhipun tuladha kaliyan materi, basanipun gampil dipunmangertosi, gambar-gambaripun trep kaliyan materi, *rumusan* soalipun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar*, saha *rumusan* soalipun jumbuh kaliyan *Indikator*.

Validasi dening ahli materi tumrap *kualitas media* perangan isi kaperang dados kalih tataran inggih menika tataran I saha tataran II. Asiling *validasi kualitas media* perangan isi dening dosen ahli materi tataran I saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 16: Asiling *Validasi Tataran I* saha *Tataran II Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi wonten ing Perangan Isi

| No. | <i>Indikator</i> | Tataran I | | Tataran II | |
|-----|--|-----------------|-------------|-----------------|-------------|
| | | <i>Kategori</i> | <i>Skor</i> | <i>Kategori</i> | <i>Skor</i> |
| 1 | Materinipun trep kaliyan ancasing pamulangan | S | 4 | S | 4 |
| 2 | Cethanipun anggenipun ngandharaken materi | S | 4 | S | 4 |

Tabel salejngipun:

| | | | | | |
|---|--|----------------------|---|-------------------------------|---|
| 3 | <i>Sistematika</i> andharan materi | C | 3 | S | 4 |
| 4 | Jumbuhipun tuladha kaliyan materi | C | 3 | S | 4 |
| 5 | Anggenipun ngginakaken basani gampil dipunmangertosi | S | 4 | S | 4 |
| 6 | Gambar-gambaripun trep kaliyan materi | S | 4 | S | 4 |
| 7 | <i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan <i>kompetensi dasar</i> | S | 4 | SS | 5 |
| 8 | <i>Rumusan</i> soalipun jumbuh kaliyan <i>Indikator</i> | S | 4 | S | 4 |
| Rata-rata <i>presentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli materi tataran I perangan isi | | 75% (Sae) | | 82,5% (Sae Sanget) | |

Adhedhasar tabel ing nginggil, saged dipunmangertosi *presentase* biji *kualitas media* pamulangan dening dosen ahli materi tataran I perangan isi pikantuk 75% ingkang kagolong *kategori sae*. Dosen ahli materi suka pamrayogi supados ndandosi babagan pangertosan tembang macapat, panyerating babagan kapustakan, saha panyerating babagan kawruh basa ingkang dereng rapi.

Sasampunipun *media* pamulangan dipundandosi, lajeng panaliti nindakaken *validasi kualitas media* tataran II. Wondene biji *kualitas media* pamulangan dening dosen ahli materi tataran II perangan isi inggih menika 82,5% mlebet *kategori sae sanget*. Kekirangan ingkang wonten ing *validasi* tataran I sampun dipundandosi saengga pangertosan tembang macapat langkung gampil dipunmagertosi, panyerating kapustakan sampun jumbuh kaliyan ejaan ingkang leres, saha panyerating kawruh basa sampun langkung rapi tinimbang sakderengipun.

Ningali saking biji *validasi* tataran I saha tataran II, *media* ingkang dipundamel menika dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli

materi. *Media* menika dipundamel supados saged narik kawigatosan siswa, satemah siswa remen nyinau materi tembang macapat. Wondene andharan biji *kualitas media* pamulangan perangan isi dening dosen ahli materi kados mekaten.

a) Materinipun trep kaliyan ancasing pamulangan

Indikator materinipun trep kaliyan ancasing pamulangan wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong sae saged katiti saking materi tembang macapat Gambuh ing salebeting *media* pamulangan menika sampun trep kaliyan ancasing pamulangan.

b) Cethanipun andharan materi

Cethanipun andharan materi wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong sae katiti saking seratan andharan materi wonten ing tembang macapat Gambuh ngginakaken jinis *font* saha *ukuran* ingkang trep sarta suwanten wonten ing tuladha *video* tembang macapat Gambuh menika cetha.

c) *Sistematika*nipun andharan materi

Sistematika andharan materi wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong sae katiti saking andharan materinipun sampun urut saking pangertosan tembang macapat (umum), salajengipun, paugeranipun tembang macapat, pangertosan tembang macapat Gambuh, watak saha sasmita tembnag macapat Gambuh, paugeraning tembang macapat Gambuh, tuladha tembang macapat Gambuh, sarta wosing tembang macapat Gambuh.

d) Jumbuhipun tuladha kaliyan materi

Jumbuhipun tuladha kaliyan materi wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji sae inggih menika 4. Kagolong sae saged katiti saking tuladha ingkang wonten ing sajroning materi tembnag Gambuh sampun ngemot babagan tembang Gambuh ingkang laras pelog saha laras slendro. Wonten ingkang laras pelog pathet 6, laras pelog pathet barang, laras slendro pathet sanga, saha laras slendro pathet manyura. Awit saking tuladha tembangipun jumbuh kaliyan materi saha trep dipunparingaken tumrap siswa SD.

e) Basanipun gampil dipunmangertosi

Indikator anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi wonten *validasi* tataran I saha tataran II inggih menika pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Pikantuk biji ingkang kagolong sae menika katiti saking *media* menika sampun ngginakaken basa ingkang gampil dipunmangertosi. Adhedhasar sedayanipun, basa ingkang dipunginakaken wonten *media* pamulangan menika sampun leres sarta gampil dipunmangertosi dening tiyang ingkang ngginakaken *media*.

f) Gambar-gambaripun trep kaliyan materi

Indikator gambar-gambaripun trep kaliyan materi wonten ing *validasi* tataran I saha *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong sae katiti saking gambar-gambar ing salebeting *media* menika trep kaliyan materi tembang macapat kados siswa-siswi ingkang saweg nembang.

g) *Rumusan soalipun jumbuh kaliyan kompetensi dasar*

Indikator rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar wonten ing *validasi* tataran I pikantuk biji 4 ingkang kagolong sae saha *validasi* tataran II pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Wonten ing *validasi* tataran I dosen paring pamrayogi babagan soal nomer 1 ingkang boten jumbuh kaliyan materi saha soal-soal sanesipun ingkang panyeratingnipun dereng leres. Sasampunipun panaliti ndandosi tata panyerating saha nggantos soal ingkang boten trep kaliyan materi *validasi* ingkang tataran II saged pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Pitakenan-pitakenan ing salebeting gladhen tembang macapat wonten ing *media* pamulangan menika sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* wonten ing *kurikulum* 2013 semester gasal kangge siswa SD kelas IV wonten tlatah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

h) *Rumusan soalipun jumbuh kaliyan Indikator*

Indikator rumusan soal jumbuh kaliyan indikator wonten ing *validasi* tataran I saha II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae, katiti saking pitakenan-pitakenan ing salebeting gladhen tembang macapat wonten ing *media* pamulangan menika sampun jumbuh kaliyan *indikator* pamulangan tembang macapat adhedhasar *kurikulum* 2013 semester gasal kangge siswa SD wonten tlatah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

Adhedhasar *validasi* tataran I saha tataran II wonten ing nginggil, saged dipunmangertosi saking sedaya perangan pamulangan saha perangan isi. Wonten *validasi* tataran I sedaya perangan pamulangan saha perangan isi pikantuk *presentase* 78,82%. *Presentase* menika nedahaken bilih *media* pamulangan kagolong *kategori* sae. *Media* pamulangan tembang macapat layak dipunujicoba

kanthi *revisi*, taksih wonten ingkang kedah dipundandosi utawi *revisi* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi.

Presentase biji *kualitas media* wonten *validasi* tataran II dipunpirsani saking perangan pamulangan saha perangan isi mindhak dados 83,52%. *Presentase* kasebut nedahaken bilih *media* pamulangan tembang macapat menika kagolong wonten *kategori* sae sanget. *Media* pamulangan tembang macapat layak dipunujicoba kanthi boten wonten *revisi*. Wondene asiling mindhakupun biji wonten *validasi* tataran I saha tataran II saged dipunpirsani wonten ngandhap menika.

Tabel 17: Asiling mindhakupun biji wonten Validasi Kualitas Media Tataran I saha Tataran II dening Dosen Ahli Materi

| No. | Perangan | Tataran I | Tataran II |
|-------------------------------|--|---------------------|----------------------------|
| 1 | Pambiji Perangan Pamulangan | | |
| | a. <i>Kualitas</i> anggenipun maringi motivasi siswa | 4 | 4 |
| | b. Jumbuhipun <i>indikator</i> kaliyan <i>kompetensi</i> dasar | 5 | 5 |
| | c. Jumbuhipun materi kaliyan <i>kompetensi</i> dasar | 4 | 4 |
| | d. Leresipun materi | 4 | 4 |
| | e. Cethanipun andharan materi | 4 | 4 |
| | f. Cekap anggenipun maringi gladhen | 4 | 5 |
| | g. Jumbuhipun soal kaliyan <i>indikator</i> | 4 | 4 |
| | h. Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan | 4 | 4 |
| | i. Cetha anggenipun ngginakaken istilah | 4 | 4 |
| 2 | Pambiji Perangan Isi | | |
| | a. Materinipun trep kaliyan ancasing pamulangan | 4 | 4 |
| | b. Cethanipun anggenipun ngandharaken materi | 4 | 4 |
| | c. <i>Sistematika</i> andharan materi | 3 | 4 |
| | d. Jumbuhipun tuladha kaliyan materi | 3 | 4 |
| | e. Anggenipun ngginakaken basanipun gampil dipunmangertosi | 4 | 4 |
| | f. Gambar-gambaripun trep kaliyan materi | 4 | 4 |
| | g. <i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan <i>kompetensi</i> dasar | 4 | 5 |
| | h. <i>Rumusan</i> soalipun jumbuh kaliyan <i>Indikator</i> | 4 | 4 |
| Jumlah | | 67 | 71 |
| Mindhakupun Presentase | | 78,82% (Sae) | 83,52% (Sae Sanget) |

b. Validasi Ahli Media

Validasi media pamulangan dening dosen ahli *media* inggih menika kangge mangertosi panyaruwe saha pamrayogi ingkang wonten gayutanipun kaliyan *kualitas tampilan* saha *pemrograman media* ing salebeting tembang macapat Gambuh ingkang dipundamel. Panyaruwe saha pamrayogi saking dosen ahli materi minangka dhasar kangge ndandosi *media* tembang macapat Gambuh supados langkung sae saha saged dados tembang macapat Gambuh ingkang layak *ujicoba*. *Validasi* menika dipuntindakaken kanthi cara nyaosaken *media* pamulangan tembang macapat awujud tembang macapat Gambuh saprelu dipunpirsani sarta nyaosaken lembar *validasi media* pamulangan dening dosen ahli *media*. Pamrayogi saking dosen ahli *media* menika dados dhasar kangge *revisi* satemah ngindhakaken *kualitasipun media*.

Validator media minangka ahli *media* inggih menika Ibu Avi Meilawati, S. Pd, M. A, Piyambakipun minangka Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah. *Validasi* ahli *media* tumrap *media* pamulangan dipuntindakaken kanthi kalih tataran. Pambijining *kualitas media* dening ahli *media* kaperang dados 10 *indikator* ingkang kalebet perangan *tampilan* saha 10 *indikator* wonten perangan pemrograman.

Validasi dosen ahli *media* menika dipunambali dumugi *media* pamulangan ingkang dipundamel menika dipunsarujuki sampun layak dipun*ujicoba* tumrap siswa SD. Asilipun *validasi kualitas media* dening dosen ahli *media* saged dipunpirsani wonten ngandhap menika.

1) *Validasi Kualitas Media* dening Dosen Ahli *Media Perangan Tampilan*

Validasi kualitas media dening dosen ahli *media perangan tampilan* kaperang dados 10 indikator. *Validasi* dening ahli *media* tumrap *kualitas media perangan tampilan* kaperang dados kalih tataran inggih menika tataran I saha tataran II. Wondene asiling *validasi kualitas media perangan tampilan* dening dosen ahli *media* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 18: Asiling Validasi Tataran I saha Tataran II Kualitas Media dening Dosen Ahli Media wonten ing Perangan Tampilan

| No. | Indikator | Tataran I | | Tataran II | |
|---|--|------------------|------|------------------|------|
| | | Kategori | Skor | Kategori | Skor |
| 1 | Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program. | C | 3 | S | 4 |
| 2 | Seratan gampil dipunmangertosi | C | 3 | S | 4 |
| 3 | Tatanan warni sampul trep | S | 4 | S | 4 |
| 4 | Konsistensi anggenipun mapanaken tombol | S | 4 | S | 4 |
| 5 | <i>Kualitas tampilan</i> gambar | S | 4 | S | 4 |
| 6 | <i>Kualitas animasi</i> | S | 4 | S | 4 |
| 7 | Trepipun musil ingkang ngiringi | K | 2 | S | 4 |
| 8 | <i>Kualitas tampilan</i> layar (resolution) | S | 4 | S | 4 |
| 9 | <i>Kualitas tampilan</i> layar dhasar (background) | S | 4 | S | 4 |
| 10 | Cethanipun swanten | K | 2 | S | 4 |
| Rata-rata presentase biji kualitas media dening dosen ahli materi tataran I perangan isi | | 68% (Sae) | | 80% (Sae) | |

Saikng tabel wonten ing nginggil menika saged dipunmangertosi bilih asiling *kualitas presentase biji media* pamulangan dening dosen ahli *media* tataran I perangan *tampilan* pikantk 68% ingkang kagolong *kategori sae*. Saksampunipun *validasi* tataran I dosen ahli *media* paring pamrayogi dumatheng *media* pamulangan perangan *tampilan* supados swanten ingkang ngiringi kirang leres,

tombol menu langkung sae menawi dipunpapanaken wonten ing saben *layer*, aksara wonten ing materi taksih wonten ingkang dereng jangkep, saha dereng wonten *evaluasi* wonten ing sajroning gladhen.

Sasampunipun *media* pamulangan dipundandosi, lajeng panaliti nindakaken *validasi kualitas media* tataran II. Saged dipunpirsani wonten tabel ing nginggil bilih asiling *validasi* tataran II perangan *tampilan* pikantuk *presentase* 80% ingkang kagolong *kategori* sae, kalebet *kategori* sae katiti saking sedaya *tampilan* wonten ing salebeting *media* menika sampun sae.

Ningali saking biji *validasi* tataran I saha tataran II, *media* ingkang dipundamel menika dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media*. Wondene andharan biji *kualitas media* pamulangan perangan *tampilan* dening dosen ahli *media* inggih menika.

a) Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *program*

Cethanipun pitedah wonten ing *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang kagolong *kategori* cekap. Kagolong cekap amargi pitedah wonten ing sajroning *media* pamulangan dereng maringi priksa dumatheng siswa katrangan *tombol-tombol* ingkang dipungunakaken. Saksampunipun dipundandosi, wonten ing *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong sae amargi wonten ing pitedah sampun dipunlebetaken katrangan *tombol-tombol* ingkang dipunginakaken wonten ing sajroning *media* pamulangan saengga pitedah langkung cetha dipunmangertosi.

b) Seratan gampil dipunmangertosi

Seratan wonten ing sajroning *media* pamulangan ing salebeting *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang kagolong *kategori* cepak. Kagolong *kategori* cepak amargi seratan wonten ing salebeting *media* pamulangan taksih wonten ingkang ngginakaken basa-basa krama ingkang angel dipunmangertosi dening siswa. Salajengipun wonten ing *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Basa-basa ingkang angel dipunmangertosi dening siswa dipungantos basa-basa ingkang langkung parasaja kemawon saengga gampil dipunmangertosi.

c) Tatanan warni sampul trep

Tatanan warni sampul ing salebeting *media* pamulangan wonten *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae katiti saking warni sampul narik kawigatosan ingkang mirsani saha trep kaliyan sasaran *media* pamulangan kangge siswa SD.

d) *Konsistensi* anggenipun mapanaken tombol

Konsistensi anggenipun mapanaken tombol wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae katiti saking konsistensi anggenipun mapanaken tombol boten ewah saking papanipun saha boten gantos bentuk lan gambaripun tombol.

e) *Kualitas tampilan* gambar

Indikator kualitas tampilan gambar wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae katiti saking gambar ingkang dipuntampilaken wonten ing sajroning *media*

pamulangan saged dipuntingali kanthi sae, gambar jelas boten burem amargi resolusi gambaripun ugi ingkang sae.

f) *Kualitas animasi*

Indikator kualitas animasi wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kalebet *kategori* sae katiti saking *animasi* ingkang boten macet-macet, lancar anggenipun pindah antawisipun *layer* 1 lan sanesipunatanan.

g) *Trepipun musik ingkang ngiringi*

Trepipun musik ingkang ngiringi wonten ing *validasi* tataran I piantuk biji 2 ingkang kagolong *kategori* kirang. Kagolong *kategori* kirang amargi dereng wontenipun musik ingknag ngiringi *media* pamulangan menika saengga ndadosaken *media* menika kirang narik kawigatosan. Saksampunipun dipundadosi wonten ing salebeting *validasi* tataran II piakntuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae amargi musik ingkang ngiring menika tembang dolanan bocah saengga trep kaliyan sasaran *media* pamulangan menika kangge siswa SD.

h) *Kualitasipun tampilan layar.*

Indikator kualitas tampilan layar wonten *validasi* tataran I saha *validasi* tataran II pikantuk biji 4 inggih menika kagolong *kategori* sae. Pikantuk biji ingkang kagolong sae menika amargi *tampilan media* wiwit saking kaca *menu utama* dumugi pungkasan sampun jumbuh lan ketingal sae. Kanthi makaten *media* menika saged narik kawigatosan siswa sarta saged ndadosaken siswa remen ngginakaken *media* menika kangge sinau materi tembang macapat Gambuh.

i) *Kualitas tampilan layar dhasar (background)*

Indikator kualitas tampilan layar dhasar(background) wonten insalebeting *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae katiti saking *tampilan* layar dhasar ingkang jumbuh kaliyan sasaran *media* pamulangan menika. *Tampilan* layar dhasar saking wiwitan *menu utama* dumugi pungkasan sampun jumbuh lan trep saengga saged narik kawigatosan ingkang mirsani.

j) Cethanipun swanten

Indikator cethanipun swanten wonten ing salebebas ingkang dipunginakaken wonten *validasi* tataran I saha tataran II inggih menika pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Pikantuk biji ingkang kagolong sae menika katiti saking *media* menika sampun ngginakaken basa ingkang leres. Adhedhasar sedayanipun, basa ingkang dipunginakaken ting *validasi* tataran I pikantuk biji 2 ingkang kagolong *kategori* ingkang kirang. Kagolong kirang amargi swanten musik pangiring dereng wonten ing sajroning *media* pamulangan menika. Saksampunipun dipundandosi insalebeting *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingknag kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae amargi musik pangiring jumbuh kaliyan *media* pamulangan menika. Swanten musik pangiring ugi cetha nalika dipunmirengaken saha trep kaliyan kawontenan kangge siswa SD.

Sedaya biji *kualitas media* wonten peranan *tampilan* dening dosen ahli *media* ingkang dipuntindakaken mawi *validasi* tataran I saha II. *Validasi* tataran I rata-rata *presentase* biji pikantuk 68%. Dosen ahli *media* medharaken bilih *media* menika boten layak *ujicoba* amargi kathah *tampilan* ingkang kedah dipundandosi. Babagan ingkang kedah dipundandosi ing antawispiun *tampilan pambuka*, amargi dereng wonten seratan kangge pambukanipun. Wonten ing *menu utama*,

mungkinpun nama irah-irahaning *media* wonten seratan ingkang dereng trep saengga prelu dipundadosi. Tombol *menu utama* langkung sae dipunpapanaken wonten ing saben *layer* supados langkung efektif. Wonten *validasi* tataran II rata-rata *presentase* biji pikantuk 80%, menika kagolong *kategori* sae. Dosen ahli *media* medharaken bilih *media* menika sampun layak dipunujicoba kanthi boten wonten *revisi*.

2) *Validasi Kualitas Media* dening Dosen Ahli Media Perangan *Pemrograman*

Validasi kualitas media perangan *pemrograman* dening dosen ahli *media* kaperang dados 10 indikator. Indikator-indikator menika antawisipun: *efektifitas* anggenipun ngoprsekaken *media* tembang macapat Gambuh, *konsistensi* anggenipun ngginakaken tombol, *alur logika programipun* cetha, gampang anggenipun ngginakaken *media* tembang macapat Gambuh, cethanipun pitedah, narik kawigatosanipun ingkang mirsani, *efisiensi*ipun teks, rikatipun *loading program*, saha *efisiensi* anggenipun ngginakaken *layer*.

Validasi dening ahli *media* tumrap *kualitas media* perangan *pemrograman* kaperang dados kalih tataran inggih menika tataran I saha tataran II. Asiling *validasi kualitas media* perangan *pemrograman* dening dosen ahli *media* tataran I saha tataran II saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 19: Asiling Validasi Kualitas Tataran I saha Tataran II Kualitas Media dening Dosen Ahli Media wonten ing Perangan Pemrograman

| No. | Indikator | Tataran I | | Tataran II | |
|-----|---|-----------|------|------------|------|
| | | Kategori | Skor | Kategori | Skor |
| 1 | Cethanipun navigasi | S | 4 | S | 4 |
| 2 | Konsisten anggenipun ngginakaken tombol | C | 3 | S | 4 |
| 3 | Cethanipun pitedah | S | 4 | S | 4 |

Tabel salajengipun:

| | | | | | |
|--|--|----------------------|---|----------------------|---|
| 4 | Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i> | S | 4 | S | 4 |
| 5 | Efisiensi ngginakaken <i>layer</i> | S | 4 | S | 4 |
| 6 | Efisiensi teks | K | 2 | S | 4 |
| 7 | Respon dhateng siswa | C | 3 | S | 4 |
| 8 | Cepetipun program | C | 3 | S | 4 |
| 9 | <i>Media</i> saged narik kawigatosan | S | 4 | S | 4 |
| 10 | Leres anggenipun ngginakaken basa | K | 2 | S | 4 |
| Rata-rata <i>presentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli <i>media</i> tataran I perangan <i>pemrograman</i> | | 66% (Sae) | | 80% (Sae) | |

Adhedhasar tabel ing nginggil, saged dipunmangertosi *presentase* biji *kualitas media* pamulangan dening dosen ahli *media* tataran I perangan *pemrograman* pikantuk 66% ingkang kagolong *kategori sae*. Kagolong *kategori sae* katiti saking *efektifitasipun* anggenipun ngoprasekaken *media* tembang macapat Gambuh, *konsistensi* anggenipun ngginakaken tombol, *alur logika programipun* cetha, gampil anggenipun ngginakaken *media* tembang macapat Gambuh, cethanipun pitedah, *efisiensipun* teks, saha *efisiensi* anggenipun ngginakaken *layer*.

Dosen ahli *media* maringi pamrayogi supados *media* tembang macapat Gambuh menika dipunparingi musik pengiring ingkang jumbuh saha tombol menu ingkang dipunpapanaken wonten ing saben *layer*. Adhedhasar tabel ing nginggil saged dipunpanggihaken asiling *uji validasi* ahli *media* perangan *pemrograman* wonten ing tataran II pikantuk rata-rata *presentase* 80% kanthi *kategori sae*. Menawi dipunpirsani saking sedaya *Indikator* wonten perangan *pemrograman* menika sampun sae. Kados pamrayogi wonten ing tataran I, *media* menika sampun boten sepen amargi wonten musik pengiring ingkang dados

backgroundipun saha mapanaken tombol wonten ing saben *layer*. Wondene andharan biji *kualitas media* pamulangan perangan *pemrograman* dening dosen ahli *media* inggih menika.

a) Cethanipun navigasi

Indikator cethanipun navigasi wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong sae amargi wonten ing salebeting *media* pamulangan tembnag macapat Gambuh menika cetha anggenipun ngginakaken tombol navigasi. Boten ndadosaken bingung amargi tombol-tombolipun sampun umum dipunginakaken.

b) *Konsistensi* anggenipun ngginakaken tombol

Konsistensi anggenipun ngginakaken tombol wonten ing *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang kagolong *kategori* cekap. Dosen ahli paring pamrayogi supados tombol0tombol wonten ing *menu utama* ugi dipunpapanaken wonten ing saben *layer media* saengga langkung efisien anggenipun ngginakaken tombol. Saksampunipun dipundandosi wonten ing *validasi* tataran II *media* menika pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Saben *layer* wonten ing *media* menika sampun dipunpapanaken *menu utama* saengga anggenipun ngginakaken tombol langkung konsisten.

c) Cethanipun pitedah

Indikator cethanipun pitedah wonten ing salebeting *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Pitedah wonten ing sajroning *media* pamulangan menika sampun cetha katiti saking urutanipun ngginakaken *media* sampun cetha saha saged dipunmangertosi dening tiyang ingkang migunakaken.

d) Gampil anggenipun ngginakaken *media* tembang macapat Gambuh

Biji *Indikator* gampil anggenipun ngginakaken *media* tembang macapat Gambuh wonten *validasi* tataran I saha II kagolong *kategori* sae. *Media* menika gampil dipunginakaken jalaran *media* menika dipunjangkepi pandom anggenipun ngginakaken *media*.

e) *Efisien* ngginakaken *layer*

Wonten ing salebeting validasi efisiensi ngginakaken *layer* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong sae amargi *layer* ingkang dipunginakaken efisien jumbuh kaliyan kacekapan *layer* ingkang dipunbetahaken kangge *media* pamulangan tembang macapat Gambuh menika.

f) Efisiensi teks

Biji *Indikator* efisiensi teks wonten ing salebeting *validasi* tataran I pikantuk biji 2 ingkang kagolong *kategori* kirang. Kagolong kirang amargi taksih wonten saperangan teks wonten ing materi kirang jangkep, leres saha boten efisien. Saengga dosen paring pamrayogi supados dipundandos supados langkung efisien. Saksampunipun dipundandosi *media* pamulangan tembang macapat Gambuh dipun*validasi* dening dosen ahli *media*. Wonten ing *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae.

g) Respon dhateng siswa

Indikator respon dhateng siswa wonten ing salebeting *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang kagolong *kategori* cekap. Miturut dosen ahli *media* basa ingkang dipunginakaken ugi saged paring pangaribawa tumrap respon dhateng siswanipun. Nalika sedaya pamrayogi wonten ing *validasi* tataran I dipundandosi

saged mangaribawani tumrap respon dhateng siswa. Saksampunipun dipundandosi wonten ing salebeting *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong kateogri sae.

h) Cepetipun *program*

Indikator cepetipun loading program wonten ing *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang kagolong *kategori* cepak. Kagolong cepak amargi *media* menika dereng saged langsung dipunklik wonten ing sajroning icon. Nalika sampun dipunpublish, *media* menika saged dipunbikak kanthi langsung ngeklik tombol ikonipun. Wonten ing *validasi* tataran II, *indikator* cepetipun program pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae.

i) *Media* saged narik kawigatosan

Indikator efisien anggenipun ngginakaken *layer* wonten *validasi* tataran I saha tataran II pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. *Layer* ingkang wonten *media* menika jumbuh kaliyan materi, saha seratanipun ugi sampun dipunjumbuhakan kaliyan ukuran *layer*.

Adhedhasar *validasi* tataran I saha tataran II wonten nginggil, saged dipunmangertosi saking sedaya perangan *tampilan* saha perangan *pemrograman*. Wonten *validasi* tataran I sedaya perangan *tampilan* saha perangan *pemrograman* pikantuk *presentase* 67%. *Presentase* menika nedahaken bilih *media* pamulangan kagolong *kategori* sae. *Media* pamulangan tembang macapat boten layak *ujicoba* amargi kathah *tampilan* ingkang kedah dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*.

Presentase biji *kualitas media* wonten *validasi* tataran II dipunpirsani saking perangan *tampilan* saha perangan *pemrograman* mindhak dados 80%.

Presentase kasebut nedahaken bilih *media* pamulangan menika kagolong wonten *kategori sae*. *Media* pamulangan tembang macapat layak dipunujicoba kanthi boten wonten *revisi*. *Presentase* kasebut nedahaken bilih *media* pamulangan menika kagolong wonten *kategori sae*. Wondene asiling mindhakupun biji wonten *validasi* tataran I saha tataran II saged dipunpirsani wonten ngandhap menika.

Tabel 20: Asiling Mindhakupun Biji wonten *Validasi Kualitas Media* Tataran I saha Tataran II dening Dosen Ahli *Media*

| No. | Perangan | Tataran I | Tataran II |
|----------|---|----------------------|----------------------|
| 1 | Pambiji Perangan <i>Tampilan</i> | | |
| | a. Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program | 3 | 4 |
| | b. Seratan gampil dipunmangertosi | 3 | 4 |
| | c. Tatanan warni sampul trep | 4 | 4 |
| | d. Konsisitensi anggenipun mapanaken tombol | 4 | 4 |
| | e. <i>Kualitas tampilan</i> gambar | 4 | 4 |
| | f. <i>Kualitas animasi</i> | 4 | 4 |
| | g. Trepipun musik ingkang ngiringi | 2 | 4 |
| | h. <i>Kualitas tampilan</i> layar (resolution) | 4 | 4 |
| | i. <i>Kualitas tampilan</i> layar dhasar (background) | 4 | 4 |
| | j. Cethanipun swanten | 2 | 4 |
| 2 | Pambiji Perangan <i>Pemrograman</i> | | |
| | a. Cethanipun navigasi | 4 | 4 |
| | b. <i>Konsistensi</i> anggenipun ngginakaken tombol | 3 | 4 |
| | c. Cethanipun pitedah | 4 | 4 |
| | d. Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i> | 4 | 4 |
| | e. Efisiensi anggenipun ngginakaken <i>layer</i> | 4 | 4 |
| | f. Efisiensi teks | 2 | 4 |
| | g. Respon dhateng siswa | 3 | 4 |
| | h. Cepetipun program | 3 | 4 |
| | i. <i>Media</i> saged narik kawigatosan | 4 | 4 |
| | j. Leres anggenipun ngginakaken basa | 2 | 4 |
| | Jumlah | 67 | 80 |
| | Mindhakupun <i>Presentase</i> | 67% (Sae) | 80% (Sae) |

3. Pamanggih saking Guru Basa Jawi saha Siswa SD

a. Pamanggih Guru Basa Jawi

Pambiji *kualitas media* pasinaon dening guru basa Jawi kangge ngukur tataraning *kualitas media* pasinaon saking perangan leresipun konsep saha *kompetensi* sarta perangan *kualitas tampilan*. Biji *kualitas media* pamulangan dening guru basa Jawi saha siswa menika dipuntindakaken sabibaripun dosen ahli materi saha dosen ahli *media*, lan saksampunipun maringi pasarujukan bilih *media* menika sampun layak dipunujicoba. *Validasi* guru basa Jawi dipuntindakaken dinten Sabtu, 05 November 2014. Wonten tataran menika, ingkang dados *validator* guru mata pelajaran basa Jawi inggih menika Bapak Doni Dwi Hartanto, S. Pd. Piyambakipun minangka guru basa Jawi SD Budi Utama, amargi SD menika ingkang samangke badhe dados papan *ujicoba* winates.

Guru paring pambiji nalika proses ujicoba lumampah. Proses *validasi* dening guru basa Jawi menika sesarengan kaliyan ujicoba *media* dening siswa kelas IV. Pambiji saking guru menika ancasipun kangge mangertosi *kualitas media*, dipunpirsani saking perangan *konsep* saha *kompetensi* sarta *kualitas tampilan*, menapa sampun trep kaliyan kabetahan kangge damel *media* pamulangan tembang macapat ingkang layak. *Validasi* menika dipuntindakaken kanthi cara nyaosaken *media* pamulangan tembang macapat awujud *tembang macapat Gambuh* kanthi *software Adobe Flash CS 5* saprelu dipunpirsani sarta nyaosaken lembar *validasi media* pamulangan dening guru basa Jawi. Wondene biji *kualitas media* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing andharan menika.

1) Perangan *Konsep saha Kompetensi*

Pambuji *kualitas media* pamulangan dening guru basa Jawi perangan konsep saha *kompetensi* wonten 5 *indikator*. Ing antawisipun inggih menika Jumbuhipun materi kaliyan *kompetensi dasar* ingkang wonten ing Kurikulum 2013, urutanipun materi sampun trep, cethanipun *evaluasi* utawi gladhen, jumbuhipun *media* kaliyan *kompetensi* dasar, sarta cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken. Biji *kualitas media* perangan *konsep saha kompetensi* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten tabel menika.

Tabel 21: Asiling Uji Validasi Guru Basa Jawi Perangan *Konsep saha Kompetensi*

| No. | Indikator | Kategori | Skor |
|--|---|----------------------|------|
| 1 | Jumbuhipun materi kaliyan <i>kompetensi dasar</i> ingkang wonten ing Kurikulum 2013 | SS | 5 |
| 2 | Urutanipun materi sampun trep | S | 4 |
| 3 | Cethanipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen | C | 3 |
| 4 | Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan <i>kompetensi</i> dhasar | S | 4 |
| 5 | Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken | S | 4 |
| Rata-rata <i>presentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening guru basa Jawi perangan <i>Konsep saha Kompetensi</i> | | 80% (Sae) | |

Adhedhasar tabel wonten ing nginggil saged dipunmangertosi asiling biji *kualitas media* pamulangan perangan konsep saha *kompetensi* dening guru basa Jawi. Pambijining guru basa Jawi perangan *konsep saha kompetensi* pikantuk *presentase* 80% ingkang kagolong *kategori sae*. Wondene andharanipun pambiji leresipun konsep saha *kompetensi* kados mekatan.

- a) Jumbuhipun materi kaliyan *kompetensi dasar* ingkang wonten ing Kurikulum 2013

Jumbuhipun materi kaliyan *kompetensi inti* ingkang wonten ing kurikulum 2013 pikantuk skor 5 ingkang kagolong lategori sae sanget. *Kompetensi inti* ingkang wonten ing sajroning *media* pamulangan sampun jumbuh kaliyan *kompetensi inti* ingkang wonten ing kurikulum 2013. Kurikulum 2013 minangka acuan kangge panaliti saged damel *media* pamulangan ingkang ngrembag babagan tembang macapat Gambuh. Materi tembang macapat Gambuh minangka materi ingkang wonten ing kurikulum 2013 kangge kelas IV Sekolah Dasar wonten ing tlatah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

- b) Urutan materi sampun trep

Indikator urutanipun materi sampun trep pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* ingkang sae. Andharan materi wonten ing sajroning *media* pamulangan sampunurut amargi ngandharaken saking pangertosan tembang macapat, paugeran tembang macapat, watak saha sasmita tembang macapat Gambuh, tuladha tembang macapat Gambuh saha wosing tembang macapat Gambuh. Materi ingkang kaandharaken menika sampunurut saengga gampil anggnipun dipunmangertosi dening siswa.

- c) Cethanipun *evaluasi* utawi gladhen.

Indikator cethanipun *evaluasi* utawi gladhen pikantuk biji 3 ingkang kagolong *kategori* cepak. *Evaluasi* utawi gladhen wonten ing sajroning *media* pamulangan cepak anggenipun mbiyantu siswa kangge ngukur kaprigelaning siswa babagan tembang macapat Gambuh.

d) Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan *kompetensi inti*.

Indikator jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan *kompetensi inti* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* amargi *media* menika sampun maringi tuladha dhumateng siswa kados tembang macapat Gambuh menika. Ing salebeting *media* wonten *video* tembnag macapat Gambuh ingkang kaperang dados gangsal ingkang saben perangan menika wonten tuladha titilaras kaliyan cakepanipun satemah siswa saged gladhen nembang piyambak kanthi gampil.

e) Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken

Indikator cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken pikantuk skor 4 ingkang kagolong sae. Kagolong sae tegesipun andharan materi wonten *media* menika ngginakaken basa sarta ejaan ingkang leres saha trep.

Asiling biji *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap perangan konsep saha *kompetensi* pikantuk presentase 80% ingkang kagolong *kategori* sae. Saking pambiji menika nedahaken bilih perangan konsep saha *kompetensi* ing salebeting *media* ingkang dipundamel sampun jumbuh kaliyan kurikulum saha kabetahaning siswa.

2) Perangan *Kualitas Tampilan*

Pambijining *kualitas media* dening guru basa Jawi perangan *kualitas tampilan* menika wonten 5 *indikator*. Wondene asiling pambiji dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing tabel ing ngandhap menika.

Tabel 22: Asiling Uji Validasi Guru Basa Jawi Perangan *Kualitas Tampilan*

| No. | <i>Indikator</i> | <i>Kategori</i> | <i>Skor</i> |
|-----|--|-----------------|-------------|
| 1 | Cethanipun pitedah ngginakaken <i>media</i> tembang macapat Gambuh | SS | 5 |
| 2 | Trepipun tatanan warni | S | 4 |

Tabel salejengipun:

| | | | |
|---|---|-----------------------------|---|
| 3 | <i>Tampilan</i> menu | S | 4 |
| 4 | Jinis saha ukuran teks | S | 4 |
| 5 | <i>Kualitas</i> gamar saha <i>video</i> | S | 4 |
| Rata-rata <i>presentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening guru basa Jawi perangan <i>Kualitas Tampilan</i> | | 84% (Sae Sanget) | |

Adhedasar tabel wonten ing ngingil, asiling pambiji *kualitas media* guru basa Jawi tumrap perangan *kualitas tampilan* pikantuk rata-rata presentase 84% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Saking asiling pambiji menika nedahaken bilih perangan *kualitas tampilan* wonten ing sajroning *media* ingkang dipundamel menika sampun sae sanget. Wondene andharan pambiji *kualitas media* inggih menika.

a) Cethanipun pitedah ngginakaken *media* tembang macapat Gambuh

Indikator cethanipun pitedah ngginakaken *media* wonten ing pamulangan tembang macapat Gambuh pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Kagolong *kategori* sae sanget katiti saking wontenipun pitedah ngginakaken *media* ingkang nggampilaken siswa anggenipun sinau.

b) Trepipun tatanan warni

Indikator trepipun tatanan warni wonten ing sajroning *media* pamulangan tembang macapat Gambuh pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae amargi saking tatanan warni ingkang wonten ing sajroning *media* pamulangan tembang Gambuh menika cetha saha narik kawigatosaning siswa. Saengga siswa remen ngginaken *media* pamulangan tembang macapat Gambuh menika.

c) *Tampilan menu*

Indikator tampilan menu pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Kagolong sae ateges bilih *tampilan* menu ing sajroning *media* pamulangan menika sampun sae amargi dipunpapanaken wonten ing papan ing gampil katingal saha saged nggampilaken siswa anggenipun ngginakaken *tombol-tombol* menunipun.

d) *Jinising saha ukuran teks*

Indikator jinis saha ukuran teks pikantuk pambiji saking guru 4. Biji 4 menika kagolong *kategori* sae. Anggenipun milih jinis saha ukuran teks menika sampun sae, boten alit sanget ugi boten ageng sanget. Saben seratan wonten *media* menika saged dipunwaos kanthi cetha dening tiyang ingkang ngginakaken *media* menika.

e) *Kualitas gambar saha video*

Indikator kualitas gambar saha video pikantuk pambiji 4 saking guru basa Jawi. Biji 4 menika ateges kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae katiti saking *kualitas* gambar ingkang cetha saha narik kawigatosaning siswa ugi *kualitas video* ing sae saengga siswa saged mirsani *video* kanthi sae.

Asiling pambiji saking guru bsaa Jawi babagan *kualitas media tampilan* perangan *kualitas tampilan* pikantuk presentase 84% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Saking asiling pambiji menika nedahaken bilih *kualitas media* ingkang dipun damel dening panaliti sampun sae sanget. Adhedasar andharan menika saged dipunpirsani bilih saking sedaya pambiji perangan konsep saha *kompetensi* lan perangan *kualitas media tampilan* pikantuk rata-rata presentase 82% ingkang kagolong *kategori* sae sanget.

b. Pamanggih Siswa

Saksampunipun *media* pamulangan tembang macapat menika dipun*validasi* saha dipunsarujiki layak ujicoba dening dosen ahli materi, dosen ahli *media* saha pamanggih guru basa Jawi, tataran salajengipun inggih menika ujicoba produk tumrap siswa. Ujicoba menika kangge mangertosi pamanggih siswa tumrap *media* ingkang sampun dipundamel dening panaliti. Bab-bab ingkang kirang prayogi saha taksih kirang sae wonten ing *media* pamulangan tembang macapat Gambuh menika. *Data* saking *ujicoba* menika kangge dhasar kangge nindakaken *revisi produk media* pamulangan tembang macapat awujud tembang macapat Gambuh ingkang pungkasan.

Ujicoba produk dipuntindakaken wonten ing kelas IV SD Budi Utama ingkang cacahipun wonten 20 siswa. Ujicoba produk dipunwiwiti kanthi nyamaptakaken komputer ingkang wonten ing runag komputer saha *LCD proyektor*. Sasampunipun cumawis sedaya, panaliti miwiti pamulangan kanthi *apersepsi* saha paring *motivasi*. Salajengipun panaliti dipundampingi kaliyan guru basa Jawi paring andharan cara ngginakaken *media* pamulangan menika saha mratelakaken fungsi saben menu ingkang wonten ing sajroning *media* pamulangan menika. Wiwit saking mbikak *folder* tembang *macapat Gambuh*, *menu utama*, pandom anggenipun ngginakaken *media*, *kompetensi*, materi tembang macapat, gladhen, kawruh basa, kapustakan saha profil. Salajengipun siswa kelas IV sami tumut ngginakaken *media* wonten ing komputeripun piyambak-piyambak.

Sasampunipun mangertosi sedaya andharan materi, salajengipun siswa mlebet wonten *menu* gladhen. Saksampunipun siswa ngisi nama saha nge-*klik*

wiwit siswa saged mangsuli sedaya pitakenan wonten ing menu gladhen kanthi wekdal 15 detik. Pungkasaning gladhen siswa saged langsung mangertosi asiling gladhen. Wonten ing pungkasaning gladhen siswa ugi saged mangertosi wangsulan ingkang leres kanthi nge-*klik* tombol *evaluasi*.

Lampah ingkang salajengipun siswa dipundhawuhi ngisi saha nyerat pamrayogi wonten lembar *evaluasi* kanthi dhapukan angket. Kanthi menika saged dipunmangertosi kadospundi pamanggih siswa tumrap *media* pamulangan tembang macapat awujud tembang macapat Gambuh. Pamanggih siswa tumrap *media* pamulangan tembang macapat wonten sekawan peranan, inggih menika peranan gampilipun mangertosi *media* tembang macapat Gambuh, peranan *kemandirian* sinau, peranan *penyajian media*, saha peranan *pengoperasian media*. Wondene andharan pamanggih siswa tumrap *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kados mekaten.

1) Perangan Gampilipun Mangertosi *Media Tembang macapat Gambuh*

Lembar *evaluasi* utawi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* pamulangan peranan gampilipun mangertosi *media* tembang macapat Gambuh wonten enem *indikator*. Asiling angket pamanggih siswa peranan gampilipun mangertosi saged dipunpirsani wonten ing ngandhap menika:

Tabel 23: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun Mangertosi *Media Tembang macapat Gambuh*

| No. | NIS | Nama Siswa | Skor kangge <i>Indikator</i> ingkang angka | | | | | |
|-----|------|---------------------------|--|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 0253 | Angelizabeth Jocelyn | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 2 | 0217 | Benedictus Raditya P.H | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 3 | 0289 | Benedikta Apriliana | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 4 | 0197 | Caecilia Aurelia Berina B | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 5 | 0234 | Cahaya Kamila Sheffa U | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 |

Tabel salejengipun:

| | | | | | | | | |
|---|------|----------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 6 | 0238 | Catherine Noor | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 7 | 0198 | Devon Arya Daniswara | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 8 | 0323 | Dylan Claudius | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| 9 | 0204 | Jessica Aurelia Sunaga | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 10 | 0243 | Joceline Candra Kanti Tara | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 11 | 0225 | Kevin Raihan Adianto | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 |
| 12 | 0246 | Kinanti Pearl Wita Putri | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 13 | 0364 | Klara Kanahaya Putri P | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 |
| 14 | 0433 | Lodevick Bintang Saputra | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 |
| 15 | 0227 | Louis Michael Wahyudi | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 16 | 0252 | M.Nabil Riz Amanda | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 17 | 0248 | Mikael Marvell Anthony | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 18 | 0209 | Rama Panji N | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 |
| 19 | 0212 | Valenzia Tiffani D | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 20 | 0251 | Yohanes Michael A.M.O | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| Jumlah | | | 87 | 79 | 84 | 88 | 91 | 80 |
| Rata-rata <i>presentase</i> skor perangan gampilipun mangertosi <i>media tembang macapat Gambuh</i> inggih menika 84,83% kagolong <i>kategori</i> sarujuk sanget | | | | | | | | |

Adhedhasar asiling angket *evaluasi* pemanggih siswa wonten ing nginggil tumrap perangan gampilipun mangertosi pikantuk rata-rata *presentase* biji 84,83% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Pemanggih siswa ingkang sarujuk sanget tumrap *media* pamulangan tembang macapat Gambuh menika nedahaken bilih *media* pamulangan menika nggampilaken siswa angganeipun sinau materi tembang macapat Gambuh. Kanthi mekaten *media* pamulangan menika mbiyantu siswa wonten ing sajroning pamulangan tembang macapat.

2) Perangan *Kemandirian Sinau*

Perangan kemandirian sinau wonten ing lembar *evaluasi* pemanggih siswa dipunperang dados 4 *indikator*. Asiling angket pemanggih siswa tumrap perangan kemandirian sinau saged dipunpirsani wonten ing tabel wonten ing ngandhap menika.

Tabel 24: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Kemandirian Sinau

| No. | NIS | Nama Siswa | Skor kangge Indikator ingkang angka | | | |
|--|------|----------------------------|-------------------------------------|-----------|-----------|-----------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 0253 | Angelizabeth Jocelyn | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 2 | 0217 | Benedictus Raditya P.H | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 3 | 0289 | Benedikta Apriliana | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 4 | 0197 | Caecilia Aurelia Berina B | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 0234 | Cahaya Kamila Sheffa U | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | 0238 | Catherine Noor | 5 | 4 | 3 | 5 |
| 7 | 0198 | Devon Arya Daniswara | 5 | 3 | 5 | 5 |
| 8 | 0323 | Dylan Claudius | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 9 | 0204 | Jessica Aurelia Sunaga | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 10 | 0243 | Joceline Candra Kanti Tara | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 11 | 0225 | Kevin Raihan Adianto | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 12 | 0246 | Kinanti Pearl Wita Putri | 5 | 4 | 4 | 3 |
| 13 | 0364 | Klara Kanahaya Putri P | 5 | 5 | 3 | 4 |
| 14 | 0433 | Lodevick Bintang Saputra | 4 | 5 | 4 | 3 |
| 15 | 0227 | Louis Michael Wahyudi | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 16 | 0252 | M.Nabil Riz Amanda | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 17 | 0248 | Mikael Marvell Anthony | 3 | 5 | 4 | 3 |
| 18 | 0209 | Rama Panji N | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 19 | 0212 | Valenzia Tiffani D | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 20 | 0251 | Yohanes Michael A.M.O | 5 | 4 | 5 | 5 |
| Jumlah | | | 88 | 83 | 87 | 90 |
| Rata-rata presentase skor perangan kemandirian sinau inggih menika 87% kagolong kategori sarujuk sanget | | | | | | |

Adhedasar tabel wonten ing nginggil kasebat rata-rata presentase skor wonten ing perangan kemandirian sinau inggih menika 87% ingkang kagolong kategori sarujuk sanget. kagolong kaktegori sarujuk sanget ateges bilih siswa saged sinau tembang macapat Gambuh kanthi *media* menika. Amargi *media* menika sampun dipunjangkepi pitedah anggenipun ngginakaken *media*

pamulangan saengga siswa saged sinau kanthi mandiri wonten ing pundi kemawon, mboten winates namung wonten ing pamulangan wonten kelas.

3) Perangan *Penyajian Media*

Perangan penyajian *media* wonten ing lembar *validasi* pemanggih siswa dipunperang dados 6 *indikator*. Asiling angket pemanggih siswa tumrap perangan penyajian *media* saged dipunpirsani wonten ing tabel ing ngandhap menika.

Tabel 25: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Penyajian Media

| No. | NIS | Nama Siswa | Skor kangge <i>Indikator</i> ingkang angka | | | | | |
|--|------|----------------------------|--|----|----|----|----|----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 0253 | Angelizabeth Jocelyn | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 |
| 2 | 0217 | Benedictus Raditya P.H | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 3 | 0289 | Benedikta Apriliana | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 4 | 0197 | Caecilia Aurelia Berina B | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 0234 | Cahaya Kamila Sheffa U | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| 6 | 0238 | Catherine Noor | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 7 | 0198 | Devon Arya Daniswara | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 8 | 0323 | Dylan Claudius | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 9 | 0204 | Jessica Aurelia Sunaga | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 |
| 10 | 0243 | Joceline Candra Kanti Tara | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 11 | 0225 | Kevin Raihan Adianto | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 |
| 12 | 0246 | Kinanti Pearl Wita Putri | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 13 | 0364 | Klara Kanahaya Putri P | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 14 | 0433 | Lodevick Bintang Saputra | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 15 | 0227 | Louis Michael Wahyudi | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 16 | 0252 | M.Nabil Riz Amanda | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 17 | 0248 | Mikael Marvell Anthony | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 18 | 0209 | Rama Panji N | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 19 | 0212 | Valenzia Tiffani D | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| 20 | 0251 | Yohanes Michael A.M.O | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Jumlah | | | 90 | 71 | 89 | 89 | 96 | 88 |
| Rata-rata <i>presentase</i> skor perangan <i>penyajian media</i> inggih menika 87,16% kagolong <i>kategori</i> sarujuk sanget | | | | | | | | |

Adhedhasar tabel wonten ing nginggil rata-rata *presentase* skor wonten peranan *penyajian media* inggih menika 87,16%, ingkang kagolong wonten *kategori* sarujuk sanget. Dipunpirsani saking biji menika, nedahaken bilih siswa sarujuk sanget tumrap *penyajian media* menika saged narik kawigatosan siswa kangge pamulangan tembang macapat Gambuh. Kanthi mekaten *penyajian media* pamulangan tembang macapat Gambuh menika sae, saged narik kawigatosan siswa sarta saged damel siswa remen anggenipun sinau materi tembang macapat Gambuh.

4) Perangan Pengoperasian Media

Lembar *evaluasi* utawi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* pamulangan peranan gampilipun mangertosi *media* tembang macapat Gambuh wonten enem *indikator*. Asiling angket pamanggih siswa peranan gampilipun mangertosi saged dipunpirsani wonten ing ngandhap menika:

Tabel 26: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Pengoperasian Media

| No. | NIS | Nama Siswa | Skor kangge Indikator ingkang angka | | | |
|-----|------|----------------------------|-------------------------------------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 0253 | Angelizabeth Jocelyn | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 2 | 0217 | Benedictus Raditya P.H | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 3 | | Benedikta Apriliana | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 4 | 0197 | Caecilia Aurelia Berina B | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 0234 | Cahaya Kamila Sheffa U | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 6 | 0238 | Catherine Noor | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 7 | 0198 | Devon Arya Daniswara | 5 | 5 | 5 | 3 |
| 8 | 0323 | Dylan Claudius | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 9 | 0204 | Jessica Aurelia Sunaga | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 10 | 0243 | Joceline Candra Kanti Tara | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 11 | 0225 | Kevin Raihan Adianto | 4 | 5 | 3 | 4 |

Tabel salajengipun:

| | | | | | | |
|---|------|--------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 12 | 0246 | Kinanti Pearl Wita Putri | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 13 | 0364 | Klara Kanahaya Putri P | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 14 | 0433 | Lodevick Bintang Saputra | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 15 | 0227 | Louis Michael Wahyudi | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 16 | 0252 | M.Nabil Riz Amanda | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 17 | 0248 | Mikael Marvell Anthony | 3 | 5 | 4 | 5 |
| 18 | 0209 | Rama Panji N | 5 | 5 | 3 | 5 |
| 19 | 0212 | Valenzia Tiffani D | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 20 | 0251 | Yohanes Michael A.M.O | 5 | 5 | 4 | 5 |
| Jumlah | | | 89 | 96 | 89 | 90 |
| Rata-rata <i>presentase</i> skor perangan <i>pengoperasian media</i> inggih menika 91% kagolong <i>kategori</i> sarujuk sanget | | | | | | |

Adhedhasar tabel ing nginggil saged dipunmangertosi rata-rata *presentase* skor wonten perangan *pengoperasian media* inggih menika 91%, ingkang kagolong wonten *kategori* sarujuk sanget. kagolong *kategori* sarujuk sanget nedahaken bilih siswa sampun saged ngginakaken *media* menika kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes, amargi *media* menika sampun dipunjangkepi pitedah kangge ngoprsekaken *media* menika. Saengga siswa saged sinau kanthi *media* pamulangan tembang macapat Gambuh wonten ing pundi kemawon amargi *media* menika boten mbetahaken *spesifikasi* komputer ingkang inggil.

5) Biji Pamanggih Siswa Sedaya Perangan

Asiling biji pamanggih siswa wonten ing sedaya perangan pikantuk *presentase* biji rata-rata 87,49% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. bab menika saged dipunpirsani wonten ing sedaya perangan gampilipun mangertosi, perangan kemandirian sinau, penyajian *media*, saha pengoprasian *media*.

Siswa ugi paring pamrayogi tumrap *media* pamulangan tembang macapat Gambuh menika ing antawisipun inggih menika.

- a) *Lagunya ditambahin dan waktunya ditambahin.*
- b) Ana dolanane
- c) Lagune ganti ganti
- d) Lagu dipuntambah
- e) Game kurang banyak
- f) Udah bagus kasih game
- g) Ditambah *animasinya*
- h) Aku seneng banget karo *media* iki
- i) Dikasih terjemahan agar lebih baik

Miturut pamrayogi siswa wonten ing nginggil nedahaken bilih siswa remen sanget tumrap *media* pamulangan tembang macapat Gambuh menika. Kanthi menika saged langkung ngindhakaken greget siswa anggenipun sinau tembang macapat Gambuh wonten ing pawiyatan sekolah ugi wonten ing pundi kemawon boten winates papan.

6) Data Asiling *Evaluasi* Siswa

Asiling *evaluasi* siswa wonten ing *media* pamulangan tembang macapat Gambuh menika awujud gladhen ingkang wonten ing salebeting *media* pamulangan kasebat. Gladhen dipunginakaken kangge mangertosi kaprigelaning siswa anggenipun mangertosi materi tembang macapat Gambuh menika. Data *evaluasi* siswa menika pikantuk saking gladhen wonten ing *media* kasebat. Cacahing gladhen wonten 20 soal ingkang saben soalipun winates wekdal 15 detik. Ing pungkasaning gladhen siswa saged mangertosi asiling gladhen . kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) biji wonten ing gladhen inggih menika 75%. Siswa menika saged lulus anggenipun mangertosi materi tembang macapat menawi bijinipun sampun dumugi 75. Wondene asiling biji *evaluasi* siswa saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 27: Asiling Biji saking Gladhen Siswa Kelas IV

| No. | NIS | Nama Siswa | Nilai |
|------------------|------|----------------------------|-------|
| 1 | 0253 | Angelizabeth Jocelyn | 85 |
| 2 | 0217 | Benedictus Raditya P.H | 90 |
| 3 | 0289 | Benedikta Apriliana | 75 |
| 4 | 0197 | Caecilia Aurelia Berina B | 95 |
| 5 | 0234 | Cahaya Kamila Sheffa U | 90 |
| 6 | 0238 | Catherine Noor | 80 |
| 7 | 0198 | Devon Arya Daniswara | 90 |
| 8 | 0323 | Dylan Claudius | 85 |
| 9 | 0204 | Jessica Aurelia Sunaga | 95 |
| 10 | 0243 | Joceline Candra Kanti Tara | 80 |
| 11 | 0225 | Kevin Raihan Adianto | 65 |
| 12 | 0246 | Kinanti Pearl Wita Putri | 85 |
| 13 | 0364 | Klara Kanahaya Putri P | 80 |
| 14 | 0433 | Lodevick Bintang Saputra | 65 |
| 15 | 0227 | Louis Michael Wahyudi | 85 |
| 16 | 0252 | M.Nabil Riz Amanda | 85 |
| 17 | 0248 | Mikael Marvell Anthony | 65 |
| 18 | 0209 | Rama Panji N | 60 |
| 19 | 0212 | Valenzia Tiffani D | 95 |
| 20 | 0251 | Yohanes Michael A.M.O | 90 |
| Jumlah | | | 1640 |
| Rata-rata | | | 82% |

Tabel 28: Ketuntasan Siswa Anggenipun Nggarap Gladhen

| Kriteria | Jumlah Siswa | Presentase |
|-------------|--------------|------------|
| $\geq 75\%$ | 16 | 80% |
| $< 75\%$ | 4 | 20% |

Adhedasar tabel asiling ketuntasan siswa anggenipun nggarap gladhen wonten ing salebeting *media* pamulangan saged dipunmangertosi bilih siswa ingkang sampun nggayuh KKM inggih menika 16 siswa kanthi presentase 80% saha siswa ingkang dereng saged nggayuh KKM inggih menika 4 siswa kanthi presentase 20%.

Saking asling biji kasebut saged katingal kaprigelaning siswa anggenipun mangertosi materi pamulangan tembang macapat Gambuh ingkang dipunandharaken kanthi *media* pamulangan interaktif kanthi *software Adobe Flash CS 5*. Kaprigelaning siswa anggenipun mangertosi materi tembang macapat Gambuh kagolong *kategori* sae sanget. Gladhen menika dipunginakaken kangge mangertosi panguwaosipun materi ingkang wonten ing *media* pamulangan. *Presentase* ketuntasan siswa anggenipun nggarap gladhen inggih menika 80%. Kanthi mekaten nedahaken bilih *media* ingkang dipundamel menika saged narik kawigatosan siswa sarta saged dipunginakaken kangge maringi *motivasi* supados siswa menika remen nyinau tembang macapat Gambuh.

B. Pirembagan

1. Caranipun Damel *Media* Pamulangan Tembang Macapat

a. Tataran *Analisis* Kabetahan

tataran *analisis* kabetahan dipunindakaken sakderengipun tataran ngrancang *media*. Tataran *analisis* kabetahan minangka tataran purwaka ingkang dipuntindakaken. Wonten ing tataran menika panaliti ng*analisis* kurikulum saha ng*analisis* pamulangan tembang macapat Gambuh wonten ing kelas. Tataran menika dipuntindakaken kangge ng*analisis* kabetahan damel *media* pamulangan. *Analisis* kurikulum nedahaken bilih pamulangan basa Jawi *berbasis* Kurikulum

2103 Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) kangge siswa kelas IV SD inggih menika.

Kompetensi inti (KI) ingkang dipunginakaken “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah” saha *Kompetensi dasaripun* (KD) “Memahami embang macapat Gambuh da geguritan”. Wondene *Indikator* ingkang wonten *kompetensi* inggih menika.

- 1) Melakukan tembang Gambuh.
- 2) Menjelaskan aturan tembang Gambuh.
- 3) Menjelaskan kandungan isi yang terdapat dalam syair tembang Gambuh.
- 4) Menguraikan pendidikan karakter yang terdapat dalam tembang Gambuh.

Salajengipun inggih menika nganalisis data saking observasi ingkang sampun dipuntindakaken dening panaliti tumrap pamulangan tembang macapat Gambuh woten ing kelas saha kahananing siswa. Adhedhasar saking *observasi* menika, kaprigelan saben siswa anggenipun mangertosi materi pamulangan menika boten sami. Supados saged nggayuh ancas ingkang dipunkajengaken, panaliti kedah ningali kaprigelan siswa ingkang beda-beda sarta ningali bab-bab sanesipun ingkang nyengkuyung mindhakistan kaprigelan siswa anggenipun mangertosi materi.

Ing SD Budi Utama menika siswa asring boten nggatosaken guru nalika ngandharaken materi pamulangan tembang macapat Gambuh. Kirangipun greget siswa wonten ing pamulangan ing tembang macapat Gambuh amargi boten wonten *media* pamulangan ingkang saged narik kawigatosaning siswa supados

nyinau tembang macapat Gambuh. Awit saking menika saha panjurunging guru, panaliti ngrantam damel *media* tembang macapat Gambuh awujud *Compact Disk (CD)* supados saged dipunginakaken minangka *media* pamulangan ingkang *interaktif* saha saged dipunginakaken wonten wekdal saha papan pundi kemawon. *Media* pamulangan menika dipunajab saged dipunginakaken minangka sarana ingkang saged mbiyantu guru saha siswa wonten ing salebeting *proses* pamulangan, sarta saged narik kawigatosan siswa anggenipun nyinau materi tembang macapat kanthi mandhiri.

b. Tataran Ngrancang *Media*

Taran saajengipun inggih menika tataran ngarancang *media*. Produk ingkang dipunrancang menika adhedhasae KI saha KD ingkang sampun dipuntetepaken. Kangge ngrancang *media* kedah dipunjumbuhaken kaliyan kahananing siswa saha kahananing sekolah ingkang gayut kaliyan proses pamulangan ing salebeting kelas. Sasampunipun dipunanggep jumbuh kaliyan kahananing siswa saha kahananing sarana saha prasarana wonten ing sekolah, salajengipun panaliti ngrantam *media* pamulangan tembang macapat Gambuh ingkang gampil dipunginakaken. *Media* pamulangan menika ugi kedah saged narik kawigatosaning siswa saha gampil anggenipun ngakses wonten ing pundi kemawon.

Produk media pamulangan ingkang dipunrancang inggih menika awujud *media* pamulangan tutorial ingkang mbetahaken guru minangka *kontrol kendali* saha minangka *informan* wonten ing kelas. Kanthi menika dipundamel *media* pamulangan ingkang interaktif kanthi *software Adobe Flash CS 5* ingkang awujud *Compact Disk (CD)*.

c. Tataran Damel *Media*

Tataran ingkang salajengipun inggih menika tataran damel *media*. Wonten ing tataran menika dipunwiwiti kanthi ngempalaken sumber kapustakaan ingkang ing samangkeh dipundadosaken materi pamulangan tembang macapat Gambuh saha nyusun materinipun. Materi-materi tembang macapat Gambuh ingkang dipunlebetaken wonten *media* inggih menika saking maneka warni buku. Buku-buku menika antawisipun buku *Buku Ajaran Seni Tembang, Ngengrengan Kasusastran DJawi I, II, Baoesastra DJawi, Inti Sari Basa Jawi Pepak saha Pengantar Seni Tembang*.

Sasampunipun nyusun materi, lajeng damel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram* urutanipun damel *media* supados gampil anggenipun ngrantam *program media*. *Flowchart* menika saged nggambaraken kadospundi *media* menika dipundamel (*flowchart* saged dipunpirsani wonten ing *lampiran*). *Flowchart* menika salajengipun dipunandharaken wonten ing *naskah media* pamulangan ingkang isinipun andharan materi tembang macapat Gambuh kanthi jangkep sarta menu-menu menapa kemawon ingkang wonten ing *media* pamulangan (*naskah media* pamulangan tembang macapat saged dipunpirsani wonten ing *lampiran*). *Naskah media* ingkang sampun dipundamel salajengipun dipundadosaken *media* pamulangan ingkang awujud *Compact Disk (CD)* kanthi ngginakaken *software Adobe Flash CS 5*.

Media pamulangan tembang macapat Gambuh dipundamel dados *media interaktif*. Wonten ing salebeting *media* pamulangan wonten menu pandom, *kompetensi*, materi, gladhen, kawruh basa, kapustakan saha profil. Wonten ing sajroning materi wonten tuladha tembang macapat Gambuh awujud *video*.

d. Tataran *Validasi* saha *Ujicoba*

Tataran salejngipun inggih menika tataran *validasi* saha *ujicoba media*. Tataran *validasi* saha *ujicoba media* pamulangan dipuntindakaken sasampunipun damel *media* pamulangan tembang macapat Gambuh awujud Compact Disk (CD). Tataran *validasi* menika mbetahaken dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. *Evaluasi media* pamulangan ugi dipunbiji kaliyan guru basa Jawi. *Ujicoba media* pamulangan menika dipuntindakaken kanthi *ujicoba* winates wonten ing kelas IV SD Budi Utama. Tataran *evaluasi* utawi *validasi media* pamulangan menika kangge maringi biji saha pamrayogi tumrap lampahing damel *media*. Guru basa Jawi menika maringi biji *media* pamulangan kanthi paring pamrayogi saha paring biji *media* ingkang pungkasan.

e. *Revisi* saha *Damel Produk* ingkang *Pungkasan*

Asil saking *validasi kualitas media* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media* saha guru basa Jawi saged ngasilaken *produk media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5*. Sedaya pamrayogi saking *validasi* dosen ahli materi, dosen ahli *media* sarta guru basa Jawi menika ginanipun kangge *revisi* supados saged ngasilaken *produk media* pamulangan tembang macapat Gambuh ingkang sae saha layak dipunginakaken wonten ing pamulangan basa Jawi.

2. *Evaluasi Kualitas Media* dening *Dosen Ahli Materi* saha *Ahli Media*

Kualitas media pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* dipunmangertosi saking uji *validasi* saking dosen ahli materi, dosen ahli *media*, saha guru basa Jawi. Asiling saking *validasi* ingkang dipuntindakaken pikantuk biji kados ing ngandhap menika.

a. Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi

Validasi kualitas media pamulangan tembang macapat dipuntindakaken mawi *validasi* dening dosen ahli materi. *Media* menika dipundamel kanthi *software Adobe Flash CS 5*. Salajengipun *media* menika dipunvalidasi dening dosen ahli materi miturut tatacaranipun saengga produk menika dipunsarujuki samun layak ujicoba. Asiling pambiji pungkasan kados tabel wonten ing ngandhap menika.

Tabel 29: Asiling Pambiji pungkasan dening Dosen Ahli Materi

| No. | Perangan | Kategori | Skor |
|-------------------|--|--------------------------------|------|
| 1 | Pambiji Perangan Pamulangan | | |
| | a. <i>Kualitas</i> anggenipun maringi motivasi siswa | S | 4 |
| | b. Jumbuhipun <i>indikator</i> kaliyan <i>kompetensi</i> dasar | SS | 5 |
| | c. Jumbuhipun materi kaliyan <i>kompetensi</i> dasar | S | 4 |
| | d. Leresipun materi | S | 4 |
| | e. Cethanipun andharan materi | S | 4 |
| | f. Cekap anggenipun maringi gladhen | SS | 5 |
| | g. Jumbuhipun soal kaliyan <i>indikator</i> | S | 4 |
| | h. Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan | S | 4 |
| | i. Cetha anggenipun ngginakaken istilah | S | 4 |
| 2 | Pambiji Perangan Isi | | |
| | a. Materinipun trep kaliyan ancasing pamulangan | S | 4 |
| | b. Cethanipun anggenipun ngandharaken materi | S | 4 |
| | c. <i>Sistematika</i> andharan materi | S | 4 |
| | d. Jumbuhipun tuladha kaliyan materi | S | 4 |
| | e. Anggenipun ngginakaken basanipun gampil dipunmangertosi | S | 4 |
| | f. Gambar-gambaripun trep kaliyan materi | S | 4 |
| | g. <i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan <i>kompetensi</i> dasar | SS | 5 |
| | h. <i>Rumusan</i> soalipun jumbuh kaliyan <i>Indikator</i> | S | 4 |
| Jumlah | | 71 | |
| Presentase | | 83,52% (Sae Sanget) | |

Adhedasar tabel wonten ing ngingilsaged dipunmangertosi bilih lembar *validasi* materi ingkang dipunbiji dening dosen ahli materi kaperang dados 2 inggih menika, perangan pamulangan saha perangan isi. Perangan pamulangan kaperang dados 9 *indikator* inggih menika: *kualitas* anggenipun maringi motivasi siswa, jumbuhipun *Indikator* kaliyan *kompetensi dasar*, jumbuhipun materi kaliyan *kompetensi dasar*, leresipun materi, cethanipun andhararan materi, cekap anggenipun maringi gladhen, jumbuhipun soal kaliyan *indikator*, leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan, cetha anggenipun ngginakaken istilah. Wondene perangan isi kaperang dados 8 *indikator* ing antawisipun: materi trep kaliyan ancasipun pamulangan, cetha anggenipun ngandharaken materi, *sistematika* andharan materi, jumbuhipun tuladha kaliyan materi, anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi, gambar-gambaripun trep kaliyan materi, *rumusan* soal jumbuh kaliyan *kompetensi dasar*, saha *rumusan* soal jumbuh kaliyan *Indikator*.

Asiling *validasi* dening dosen ahli materi menika sedayanipun pikantuk *presentase* rata-rata 83,52% kagolong *kategori* sae sanget. *Kategori* sae sanget nedahaken bilih *kualitas media* menika sampun sae sanget dipunpirsani saking perangan pamulangan saha isi andharan materi ing salebeting *media* sampun sae saha trep dipunparingaken tumrap siswa SD.

Adhedasar asiling *validasi* dosen ahli materi, dipuntindakaken *revisi* kangge ndandosi *media* pamulangan saengga jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen ahli materi. *Revisi* dipuntindakaken supados *media* pamulangan ingkang dipundamel langkung sae, saengga saged dipunujicoba dhumateng siswa. Pamrayogi dening dosen ahli materi ing antawisipun inggih menika ;

1) Irah irahan wonten ing *menu utama*

Miturut dosen ahli materi, irah irahan wonten ing *menu utama* dereng trep kaliyan basa saha ejaan ingkang leres.

a) Irah-irahanipun tembang macapat saderengipun *revisi*

Irah-irahan wonten ing sajroning *media* pamulangan kirang trep kaliyan ejaan basa ingkang leres saengga prelu dipun*revisi*. Sakderengipun dipun*revisi* panyerating irah-irahan inggih menika ”*Media Pembelajaran Interaktif Tembang macapat Gambuh tumrap siswa kelas IV Sekolah Dasar*”. Saha panyerating warni huruf wonten ing *menu utama* ingkang dereng kontras kaliyan papan ingkang dipundamel nyerat *menu utama* menika saengga boten saged katingal kanthi cetha.



Gambar 2: Tampilan irah-irahan tembang macapat saderengipun *revisi*

b) Irah-irahanipun tembang macapat ing salebeting *video* sasampunipun *revisi*

Sasampunipun *media* pamulangan menika dipundandosi, panyerating irah-irahan wonten ing *menu utama*. Saha warnining huruf wonten ing panyerating *menu utama* dipungantos warni cemeng saengga *menu utama* saged katingal kanthi cetha.



Gambar 3: Tampilan irah-irahan tembang macapat sasampunipun revisi

2) Materi wonten ing pangertosan tembang macapat

Miturut pemanggih dosen ahli materi pangertosaning tembang macapat kirang prasaja saha boten kedah ngagem teori pedhotan tembang. Supados pangertosan tembang dipuntambah kaliyan paugeraning tembang macapat Gambuh.

a) Materi pangertosan tembang macapat sadkerengipun *revisi*

Sadkerengipun *media* pamulangan dipunrevisi, pangertosan tembang macapat kirang dipuntambahi kaliyan paugeraning tembang macapat Gambuh. Saengga pangertosan menika dereng jangkep anggenipun paring seserepan tumrap siswa.



Gambar 4: Tampilan pangertosan tembang macapat sakderengipun revisi

b) Materi pangertosan tembang macapat sasampunipun *revisi*

Sasampunipun *media* pamulangan dipundandosi, materi pangertosan tembang macapat dipuntambahi kaliyan paugeraning tembang macapat gambuh. Saengga paring seserepan ingkang jangkep tumrap siswa babagan pangertosan tembang macapat Gambuh.



Gambar 5: Tampilan pangertosaning tembang macapat saksampunipun revisi



Gambar 6: Tampilan paugeraning tembang macapat Gambuh sasampunipun revisi

3. Tiltalaras wonten ing tuladha tembang macapat Gambuh dereng leres

Panyerating irah-irahan tiltalaras saha panyerating tiltalaras wonten ing salebeting tuladha tembang macapat Gambuh dereng trep saha boten jumbuh kaliyan tiltalaras ingkang leres. Taksih kathah tiltalaras ingkang boten kaserat jumbuh kaliyan panyerating tiltalaras ingkang leres.

a) Tampilan tuladha tiltalaras sakderengipun dipunrevisi

Panyerating tiltalaras ingkang wonten ing sajroning tuladha tembang macapat Gambuh dereng leres, taksih kathah ingkang boten kaserat amargi font ingkang dipundamel nyerat tiltalaras dereng kalebtaken wonten ing software Adobe Flash CS 5.

Tembang Macapat Gambuh

Gambuh Gagatan

Gambuh Gagatan

| | | | | | | |
|------|-------|------|-----|-----|----------|---------------------|
| @ | # | @ | 7 | 6 | 5 | 6 |
| A- | ja | ka- | ke- | han | sang- | gup |
| 6 | 5 | 3 | 2 | ' | @ | 7 6 7 5 6 |
| Du- | rung | we- | ruh | tu- | tu- | re a- gu- pruk |
| 3 | 2 | u | 2 | 3 | ' | 5 6 6 6 7 5 6 5 3 2 |
| Tu- | tur | nem- | pil | pa- | ngangge- | pe wruh pri- ba- di |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | u 2 3 |
| Pa- | ngra- | sa- | ne | keh | kang | nggung-gung |
| 3 | 5 | 6 | 6 | 7 | 5 | 6 5 3 2 |
| Kang | wis | we- | ruh | a- | ma- | le- ngos |

Video Titilaras

Video Cakepan

Kembali

Gambar 7: Tampilan tuladha tembang Gambuh sakderengipun revisi

b) Tampilan tuladha titilaras saksampunipun revisi

Saksampunipun dipunrevisi dening dosen, *media* menika dipundandosi supados langkung sae saha jumbuh kaliyan *revisi* dosen ahli materi. Saksampunipun *revisi* panyerating irah-irahan tembang saha titi laras inggih menika kados mekaten.

Tembang Macapat Gambuh

Gambuh Laras Pelog Pt. Nem

Gambuh Laras Pelog Pt. Nem

| | | | | | | | |
|------|-----|------|------|------|-----|------|-------------------|
| 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 6 |
| Se- | kar | gam- | buh | ping | ca- | tur | |
| 6 | 5 | 3 | 2 | ' | 2 | 3 | 5 5 3 5 6 |
| Kang | ci- | na- | tur | po- | lah | kang | ka- lan- tur |
| 2 | 1 | 6 | 1 | 2 | ' | 2 | 2 2 2 3 1 6 5 |
| Tan- | pa | tu- | tur | ka- | tu- | la | tu- la ka -ta- li |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| Ka- | da- | lu- | war- | sa | ka- | tu- | tuh |
| 3 | 5 | 6 | 5 | 3 | 2 | 3 | 1 2 |
| Ka- | pa- | tuh | pan | da- | di | a- | won |

Video Titilaras

Video Cakepan

Kembali

Gambar 8: Tampilan tuladha tembang Gambuh saksampunipun revisi

4) Soal-soal gladhen ingkang kedah dipun*revisi*

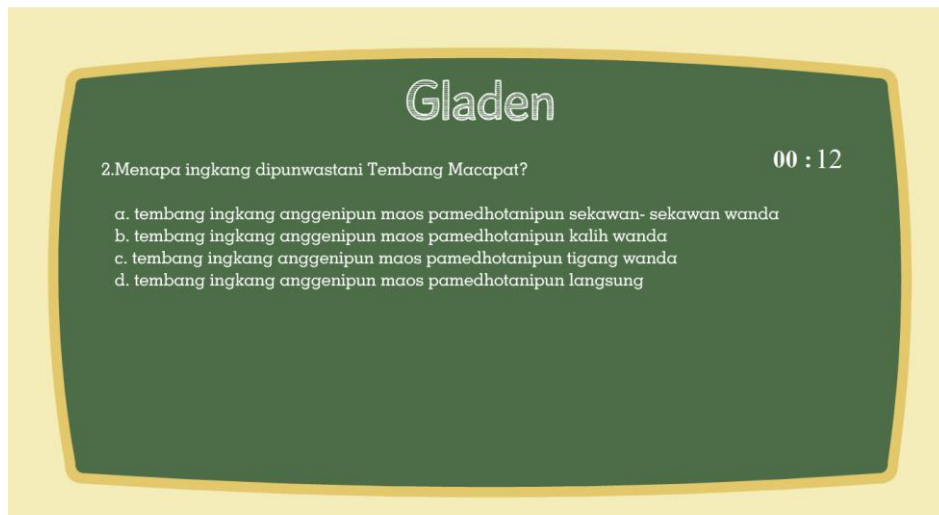
Soal-soal gladhen wonten ing salebeting *media* pamulangan wonten 20 soal. Miturut pemanggih dosen ahli materi wonten saperangan soal ingkang sampun mboten jumbuh kaliyan ewah gengsering jaman. Soal menika sampun kathah dipunagem wonten ing gladhen ing pundi kemawon. Saengga dosen ahli materi paring pamrayogi tumrap soal-solal menika. Soal ingkang kedah dipungantos inggih menika soal nomer 1, 2 saha 3. Soal ingkang dipun*revisi* tata panyeratipun inggih menika nomer 15 kaliyan 19.

a) Soal-soal gladhen ingkang dipun*revisi*

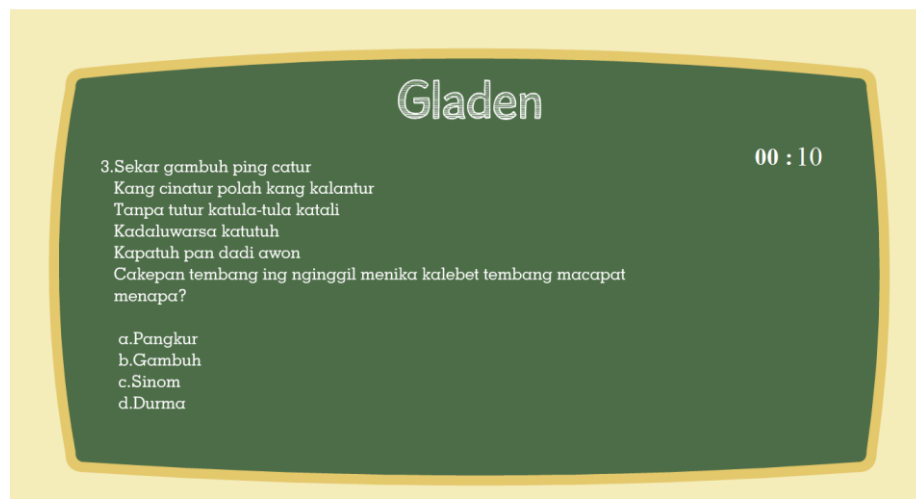
Soal-soal gladhen ingkang mboten *kreatif* saha inofatif sampun kathah dipunginanaken wonten ing pundi kemawon. Saengga soal-soal kasebut kedah dipungantos kanthi soal ingkang langkung *kreatif* lan mboten kathah dipunagem. Soal ingkang kedah dipungantos ing antawisipun soal no 1, 2 saha 3.



Gambar 9: Tampilan soal nomer 1 ingkang dereng dipun*revisi*



Gambar 10: Tampilan soal nomer 2 sakderengipun dipunrevisi



Gambar 11: Tampilan soal nomer 3 sakderengipun dipunrevisi

b) Soal-soal gladhen ingkang dipunrevisi

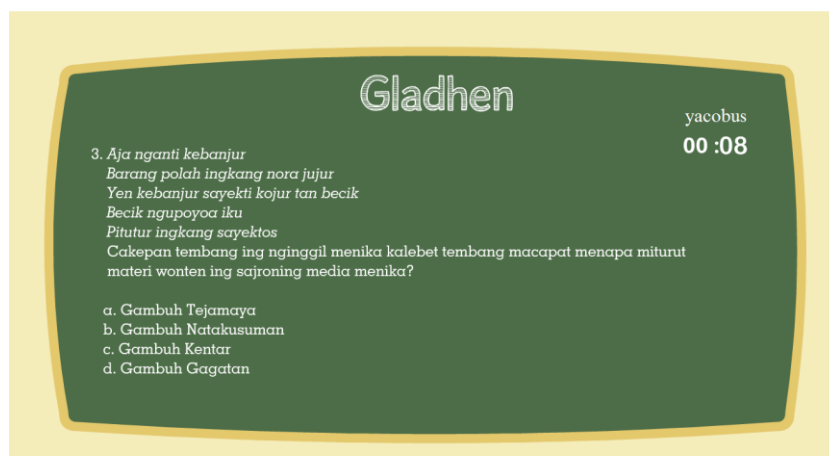
Jumbuh kaliyan pamarayogining dosen ahli materi soal-soal ingkang dipungantos inggih menika soal nomer 1,2 saha 3. Kedah dipungantos supados soal menika saged paring langkung seserepan tumrap siswa kangge mangertosi materi ingkang dipunandharaken.



Gambar 12: *Tampilan* soal nomer 1 ingkang sampun dipunrevisi



Gambar 13: *Tampilan* soal nomer 2 ingkang sampun dipunrevisi



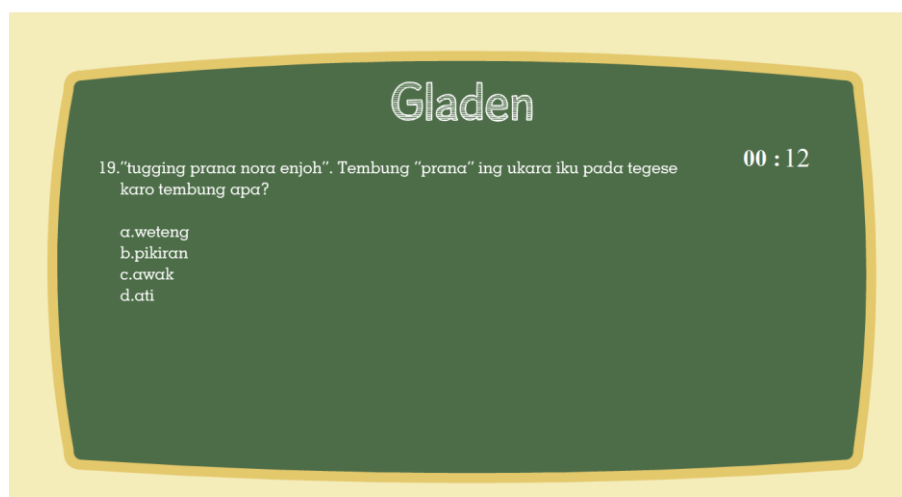
Gambar 14: *Tampilan* soal nomer 3 ingkang sampun dipunrevisi

c) Tata panyerating soal gladhen

Tata panyerating soal wonten ing gladhen ugi kedah dipun*revisi*. Miturut pemanggihi dosen ahli materi, tata panyerating soal-soal wonten ing gladhen kedah dipun*revisi* amargi taksih kathah ingkang mboten leres, mboten jumbuh kaliyan ejaan basa ingkang leres ing antawisipun kados mekaten.



Gambar 15: Tampilan soal gladhen sakderengipun dipun*revisi*



Gambar 16: Tampilan soal gladhen sakderengipun dipun*revisi*

d) Tata panyerating soal gladhen

Jumbuh kaliyan pamrayogining dosen ahli materi sedaya tata panyerating soal-soal gladhen dipun*revisi* saha dipunrapekaken. Saengga soal-soal menika jumbuh kaliyan ejaan basa ingkang trep. Soal-soal ingkang dipun*revisi* tata panyeratipun ing antawisipun inggih menika kados ing ngandhap menika.



Gambar 17: *Tampilan* soal saksampunipun dipun*revisi*



Gambar 18: *Tampilan* soal saksampunipun dipun*revisi*

b. Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media

Pambijining *kualitas media* pamulangan tembang macapat Gambuh salajengipun dipuntindakaken kanthi *validasi kualitas media* pamulangan dening dosen ahli *media*. *Media* pamulangan tembang macapat Gambuh menika dipundamel kanthi *software Adobe Flash CS 5* sampun dipunvalidasi dening dosen ahli *media* mawi tatacaranipun satemah produk *media* menika dipunsarujuki sampun layak ujicoba. Asiling pambiji pungkasan *kualitas media* pamulangan saged dipunpirsani wonten ing tabel ing ngandhap menika.

Tabel 30: Asiling Pambiji pungkasan dening Dosen Ahli Media

| No. | Perangan | Kategori | Skor |
|-------------------|---|----------------------|------|
| 1 | Pambiji Perangan <i>Tampilan</i> | | |
| | a. Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program | S | 4 |
| | b. Seratan gampil dipunmangertosi | S | 4 |
| | c. Tatanan warni sampul trep | S | 4 |
| | d. Konsisitensi anggenipun mapanaken tombol | S | 4 |
| | e. <i>Kualitas tampilan</i> gambar | S | 4 |
| | f. <i>Kualitas animasi</i> | S | 4 |
| | g. Trepipun musik ingkang ngiringi | S | 4 |
| | h. <i>Kualitas tampilan</i> layar (resolution) | S | 4 |
| | i. <i>Kualitas tampilan</i> layar dhasar (background) | S | 4 |
| | j. Cethanipun swanten | S | 4 |
| 2 | Pambiji Perangan <i>Pemrograman</i> | | |
| | a. Cethanipun navigasi | S | 4 |
| | b. <i>Konsistensi</i> anggenipun ngginakaken tombol | S | 4 |
| | c. Cethanipun pitedah | S | 4 |
| | d. Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i> | S | 4 |
| | e. Efisiensi anggenipun ngginakaken <i>layer</i> | S | 4 |
| | f. Efisiensi teks | S | 4 |
| | g. Respon dhateng siswa | S | 4 |
| | h. Cepetipun program | S | 4 |
| | i. <i>Media</i> saged narik kawigatosan | S | 4 |
| | j. Leres anggenipun ngginakaken basa | S | 4 |
| Jumlah | | 80 | |
| Presentase | | 80% (Sae) | |

Validasi dening dosen ahli *media* wonten 2 peranan, inggih menika peranan *tampilan* saha peranan *pemrograman*. Peranan *tampilan* kaperang dados 10 *indikator* inggih menika: Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *program*, seratan gampil dipunmangertosi, tatanan warni sampul sampun trep, konsisten anggenipun mapanaken tombol, *kualitas tampilan* gambar, *kualitas animasi*, trekipun musik pengiring, *kualitas tampilan layer*(resolusi), *kualitas tampilan* layar dhasar(background), saha cethanipun swanten. Peranan ingkang kaping kalih inggih menika peranan *pemrograman* ingkang kaperang dados 10 *indikator* ing antawisipun inggih menika: cethanipun navigasi, konsisten anggenipun ngginakaken tombol, cethanipun pitedah, gampil anggenipun ngginakaken *media*, efisien anggenipun ngginakaken *layer*, efisiensi teks, respon dhateng siswa, cepetipun program, *media* saged narik kawigatosan, leres anggenipun ngginakaken basa.

Adhedasar asiling pambiji dening dosen ahli *media* menika sedayanipun pikantuk *presentase* rata-rata 80% kagolong *kategori* sae. *Kategori* sae menika nedahaken bilih *kualitas media* menika sampun sae, jumbuh kaliyan kriteria *kualitas media* ingkang sae. Bab menika saged dipunpirsani saking gampilipun mangertosi *media tembang macapat Gambuh* utawi gampil anggenipun ngoprsekaken saha *tampilan tembang macapat Gambuh* ingkang saged narik kawigatosan ingkang mirsani.

Adhedasar asiling *validasi* dening dosen ahli *media*, wonten mapinten-pinten pamrayogi dening dosen ahli *media* supados *media* kasebut dipundandosi. Pramila salajengipun *media* pamulangan menika dipunrevisi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen ahli *media*. *Revisi* katindakaken supados *media*

pamulangan tembang macapat Gambuh ingkang dipundamel langkung sae satemah saged dipunginakaken wonten ing pamulangan menapa dene kangge sinau kanthi mandhiri tumraping siswa, wondene pamrayoginipun kados mekaten.

1) *Tampilan pambukaning media pamulangan*

Miturut pemanggih dosen ahli *media* wonten ing menu pambuka kedah dipun paringi *layer* malih saha tombol supados mboten langsung mlebet wonten ing *menu utama*. Saengga saged langkung sae saha narik kawigatosaning siswa.

a) *Tampilan pambukaning media pamulangan tembang macapat Gambuh saderengipun revisi*

Tampilan pambuka wonten ing *media* pamulangan tembang macapat Gambuh saking *layer* 1 dhateng *menu utama*.



Gambar 19: *Tampilan pambukaning media sakderengipun dipunrevisi*



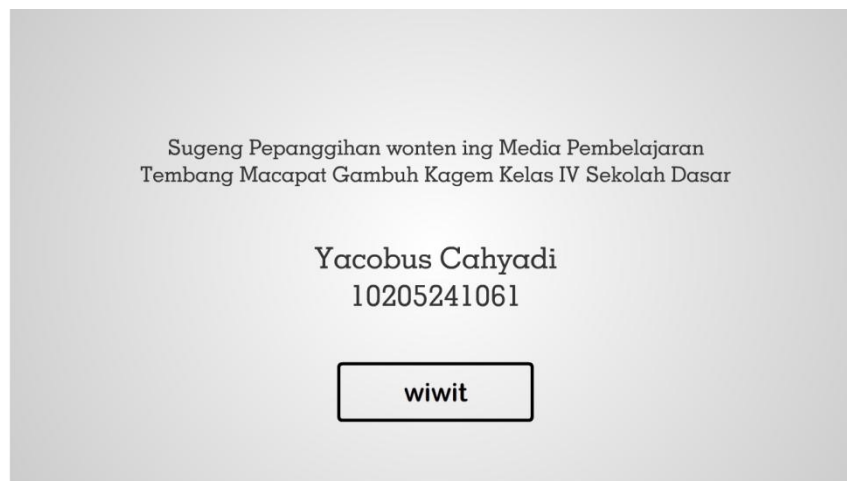
Gambar 20: Tampilan pambuka sakderengipun revisi

- b) *Tampilan pambuka wonten ing media pamulangan tembang macapat Gambuh sasampunipun revisi*

Tampilan pambuka wonten ing media pamulangan menika dipundadosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen ahli media ingkang dipuntambah layer malih sakderengipun menu saha tombol kangge mlebet wonten ing menu utama.



Gambar 21: Tampilan pambuka saksampunipun revisi



Gambar 22: Tampilan teks pambuka saksampunipun revisi

2) Swanten ingkang ngiringi dereng leres

Miturut dosen ahli *media* swanten ingkang ngiringi *media* kedah dipunjumbuhaken kaliyan sasaran *media* pamulangan menika. Menawi kangge siswa-siswa SD langkung sae swanten ingkang ngiringi ugi awujud tembang-tembang dolanan lan sakjinisipun.

a) Swanten ingkang ngiringi sakderngipun dipunrevisi

Sakderngipun dipunrevisi tembang ingkang ngiringi wonten ing *media* menika dereng wonten. Amargi dereng dipunlebetaken wonten ing *media* menika dening panaliti, saengga *media* menika sepen boten wonten swanten ingkang ngiring *media* menika.

b) Swanten ingkang ngiringi saksampunipun revisi

Sasampunipun dipundandosi, *media* menika dipunparingi swanten ingkang ngiringi inggih menika tembang dolanan bocah kanthi irah-irahan ilir-ilir.



Gambar 23: *Swanten ingkang ngiring media pamulangan saksampunipun revisi*

3) *Tombol menu ingkang dereng efektif saha efisien.*

Miturut pemanggih dosen ahli materi tombol ingkang wonten ing *menu utama* langkung efektif saha efisien bilih dipunpapanaken wonten ing saben *layer* ing salebeting menu. Saengga nalika badhe lajeng wonten ing menu salajengipun saged langsung ngeklik tombol ing saben *layer* menika.

a) *Tombol menu sakedrengipun dipunrevisi*

Saderengipun *media* menika dipundandosi, tombol ingkang wonten ing *menu utama* dereng dipunpapanaken wonten ing saben *layer* utawi menu ing *media* menika. Saengga boten efektif saha efisien. Siswa kedah ngeklik *tombol kembali* kangge milih *menu utama*.



Gambar 24: Tampilan layer sakderengipun revisi

b) *Tombol menu saksampunipun dipunrevisi*

Sasampunipun *media* pamulangan dipundandosi *tombol* ingkang wonten ing *menu utama* ugi dipunpapanaken wonten ing saben *layer* utawi menu ingkang wonten ing salebeting *media* saengga saged langkung *efektif* saha *efisien*. Siswa boten kedah ngeklik *tombol kembali* kangge milih menu. Siswa cekap ngeklik *menu utama* ingkang sampun dipunpapanakane wonten ing saben *layer* saengga nggampilaken anggenipun pindah utawi milih *menu utama*.



Gambar 25: Tampilan animasi seratan sasampunipun revisi

4) *Tata panyerating kapustakan dereng leres*

Panyerating kapustakan dereng trep kaliyan basa saha ejaan ingkang baku. Panyerating irah-irahaning buku menika kedah miring jumbuh kaliyan tata panyerating kapustakan ingkabg leres.

a) *Panyerating kapustakan sakderengipun dipunrevisi*

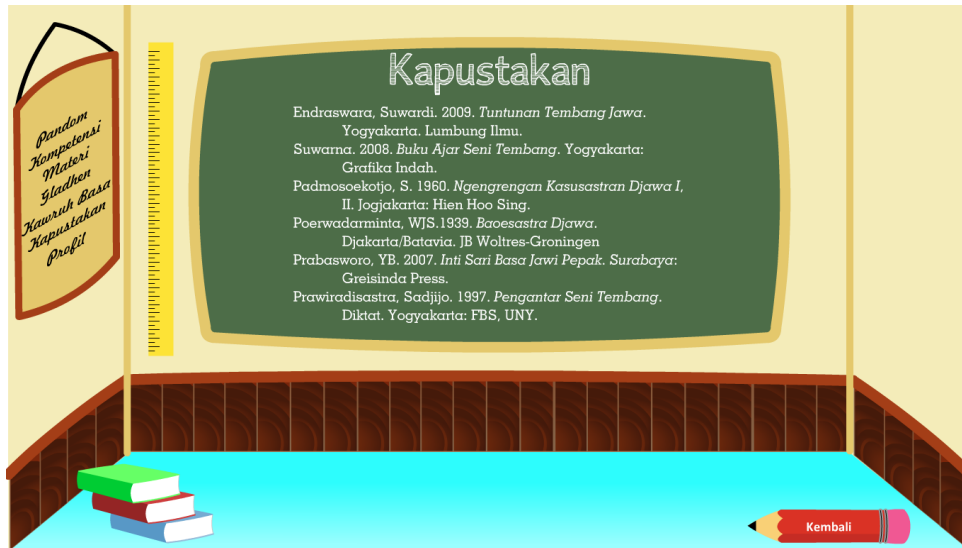
Sakderengipun dipundandosi panyerating kapsutakaan taksih kathah ingkang klentu saha boten jumbuh kaliyan tata panyerating kapustakan ingkang leres. Wonten ing irah-irahaning buku dipunserat kanthi huruf tegak biyasa.



Gambar 26: Tata panyerating kapustakan sakderengipun dipunrevisi

b) *Panyerating kapustakan saksampunipun dipunrevisi*

Saksampunipun dipundandosi tata panyerating kapsutakaan sampun jumbuh kaliyan tata panyerating kapsutakaan ingkang leres.



Gambar 27: Tata panyerating kapustakan saksampunipun dipunrevisi

5) *Evaluasi* wonten ing salebeting gladhen

Miturut pemanggih dosen ahli *media*, wonten ing salebeting gladhen langkung sae menawi dipunparingi *evaluasi* saengga ing samangkeh siswa saged magertos wangsulane ingkang leres saking gladhen kasebut. *Evaluasi* dipunpapanaken saksampunipun siswa purna anggenipun gladhen.

a) Pungkasaning gladhen sakderengipun *revisi*

Wonten ing pungkasaning gladhen sakderengipun dipunrevisi mboten wonten *evaluasi* kangge paring seserepan dhumateng siswa tumrap wangsulane-wangsulan ingkang wonten ing salebeting gladhen. Saengga siswa namung mangertosi asiling gladhen tanpa mangertos *evaluasining* gladhen.



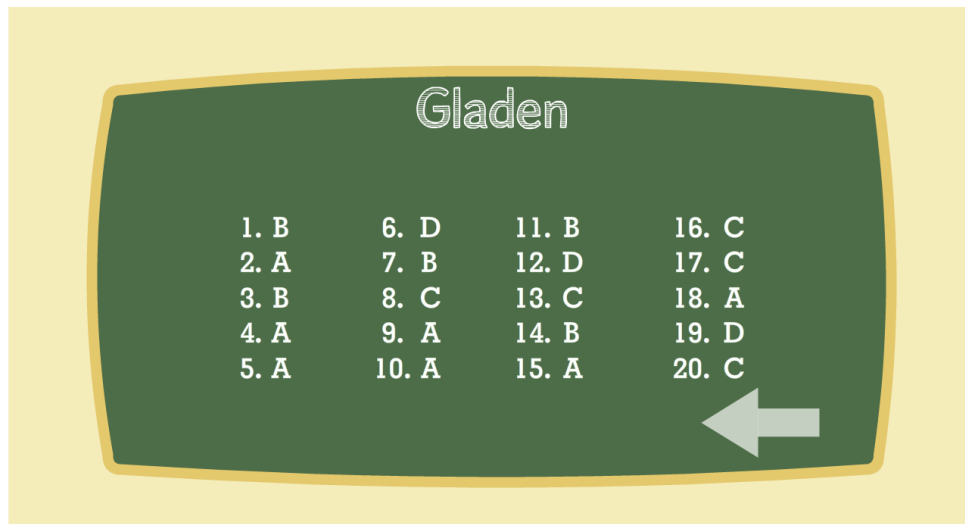
Gambar 28: Tampilan pungkasaning gladhen sakderengipun revisi

b) Pungkasaning gladhen saksampunipun revisi

Saksampunipun dipunrevisi dening dosen ahli *media*, salajengipun panaliti ndandosi *media* menika jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*. Wonten ing pungkasaning gladhen wonten 2 tombol ingkang salah satunggal tombolipun kangge mangertosi *evaluasi* saking gladhen kasebut kanthi ngaklik tombolipun. Saksampunipun dipunklik medal *evaluasi* gladhen ingkang isinipun wangsulan ingkang leres saking gladhen kasebut.



Gambar 29: Tampilan pungkasaning gladhen saksampunipun revisi



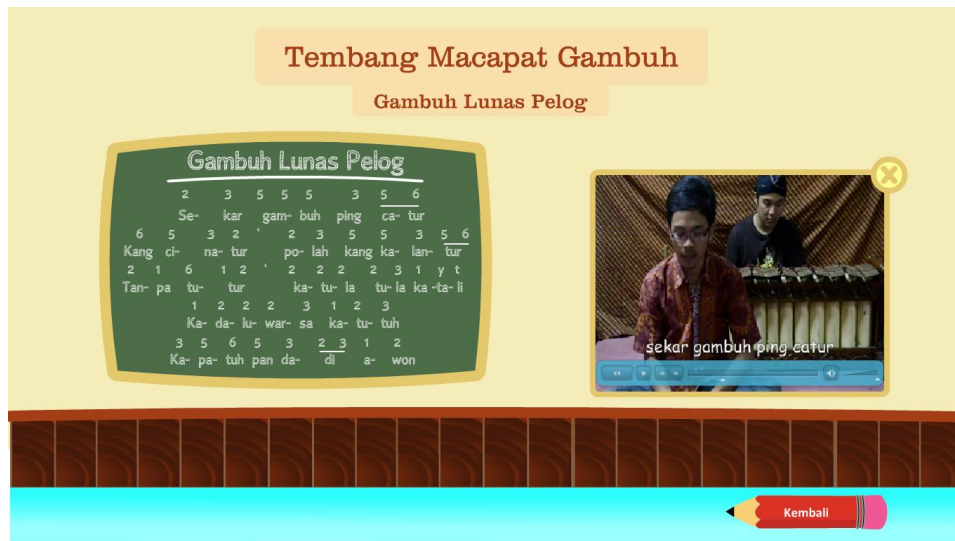
Gambar 30: Tampilan layer evaluasi saksampunipun revisi

6) *Video* tuladha tembang macapat Gambuh

Tuladha *video* wonten ing salebeting *media* menika ngginakaken *video* kanthi paraga tiyang 2. Ingkang setunggal tiyang nabuh gender ingkang sanesipun nembangaken titilaras saha cakepan saben tembnag macapat Gambuh. Ananging miturut pamrayogi dosen ahli *media* boten kedah ngagem paraga tiyang ananging *video* langkung dipundamel menarik kadosta teks karaoke wonten ing *video-video* karaoke.

a) Tuladha *video* sakderengipun dipunrevisi

Tuladha *video* sakderengipun dipunrevisi ngangge paraga tiyang 2. Ingkang satunggal paraga nabuh gender ingkang sanesipun nembangaken titilarasa saha cakepaning tembang macapat Gambuh.



Gambar 31: Tuladha *video* tembang macapat sakderengipun *revisi*

b) Tuladha *video* saksampunipun *revisi*

Saksampunipun dipun*revisi* dening dosen ahli *media*, tuladha *video* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*. *Video* dipundamel kanthi teks berjalan kadosdene *video-video* karaoke ananging mboten ngangge paraga ingkang nenmbang saha nabuh gender.



Gambar 32: Tuladha *video* saksampunipun *revisi*

3. *Kualitas Media Interaktif* miturut Guru Basa Jawi saha Siswa kelas IV SD

Saksampunipun *media* pamulangan sampun dipun*validasi* dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*, salajengipun nyuwun pemanggih dening guru basa Jawi saha siswa SD Budi Utama mliginipun kelas IV. Guru basa Jawi paring biji *kualitas media* saha pemanggih tumrap *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi ngisi angket. Wondene pemanggih para siswa tumrap *media* pamulangan tembang macapat Gambuh dipuntindakaken kanthi ngisi lembar *evaluasi* pemanggih siswa. *Evaluasi kualitas media* dening guru basa Jawi wonten 2 peranan inggih menika peranan leresipun konsep saha *kompetensi* kaliyan peranan *kualitas tampilan*.

a. Pamanggih saking Guru Basa Jawi

Pemanggih saking guru basa Jawi dipuntindakaken kanthi paring lembar angket kangge mbiji leresipun konsep saha *kompetensi* lan *kualitas tampilan*ing *media* pamulangan tembang macapat. Angket pambiji dipunparingaken nalika ujicoba produk saengga guru saged mangertos *media* pamulangan ingkang dipunujicobakaken. Asiling pambiji saking guru basa Jawi inggih menika kados mekaten.

Tabel 31: Asiling pambiji pungkasaning guru basa Jawi tumrap *media* pamulangan tembang macapat Gambuh

| No. | Indikator | Kategori | Skor |
|-----|--|----------|------|
| 1 | Pambiji peranan konsep saha <i>kompetensi</i> | SS | 5 |
| | a) Jumbuhipun materi kaliyan <i>kompetensi</i> dasar ingkang wonten ing Kurikulum 2013 | S | 4 |
| | b) Urutanipun materi sampun trep | C | 3 |
| | c) Cethanipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen | S | 4 |

Tabel salajengipun:

| | | | |
|---|--|-----------------------------|---|
| | d) Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan <i>kompetensi</i> dhasar | S | 4 |
| | e) Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken | | |
| 2 | Pambiji perangan <i>Kualitas tampilan</i> | SS | 5 |
| | a) Cethanipun pitedah ngginakaken <i>media tembang macapat Gambuh</i> | S | 4 |
| | b) Trepipun tatanan warni | S | 4 |
| | c) <i>Tampilan</i> menu | S | 4 |
| | d) Jinis saha ukuran teks | S | 4 |
| | e) <i>Kualitas</i> gamar saha <i>video</i> | | |
| Rata-rata <i>presentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening guru basa Jawi perangan <i>Kualitas Tampilan</i> | | 82% (Sae Sanget) | |

Pambijining validasi dening guru basa Jawi wonten 2 perangan, inggih menika perangan *konsep saha kompetensi* lan perangan *kualitas tampilan*. Perangan konsep saha *kompetensi* dipunperang dados 5 inggih menika: Jumbuhipun materi kaliyan *kompetensi dasar* ingkang wonten ing Kurikulum 2013, urutanipun materi sampun trep, cethanipun *evaluasi* utawi gladhen, Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan *kompetensi* dhasar, Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken. Perangan ingkang kaping kalih inggih menika perangan *kualitas tampilan* ingkang kaperang dados 5 inggih menika: Cethanipun pitedah ngginakaken *media tembang macapat Gambuh*, trepipun tatanan warni, *tampilan* menu, *tampilan* menu, jinis saha ukuran teks saha *kualitas* gamar saha *video*.

Adhedasar asiling pambiji dening guru basa Jawi menika sedayanipun pikantuk *presentase* rata-rata 82% kagolong *kategori* sae sanget. *Kategori* sae sanget menika nedahaken bilih materi *media* pamulangan menika sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* ingkang wonten ing Kurikulum 2013. Salajengipun nedahaken sae sanget babagan *kualitasing tampilan media* pamulangan saha

tampilan menu ingkang wonten ing salebeting *media* menika saged narik kawigatosaning siswa anggenipun ngginakaken *media* pamulangan tembang macapat Gambuh.

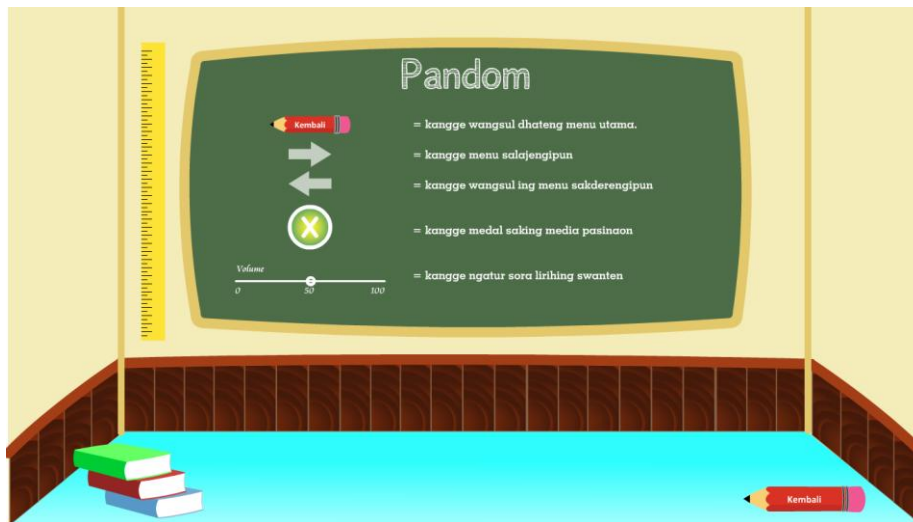
Miturut pamanggih guru basa Jawi, *media* menika saged dipunginakaken wonten ing pamulangan tembang macapat. Saged dipunginakaken katiti saking perangan materi saha *tampilan*ipun sampun sae, materinipun ugi sampun dipunandharaken kanthi jangkep. *Tampilan*ipun *media* saking tatanan warni, gambar, saha *animasi*ipun saged narik kawigatosan siswa. Salajengipun guru basa Jawi ugi paring pamrayogi antawisipun kados mekaten.

- 1) *Tampilan* pandom kirang jangkep kangge paring pitedah tumrap panganggening *media*

Guru basa Jawi paring pamrayogi bilih *media* menika sampun sae, ananging wonten ing menu pandom dereng jangkep anggenipun paring pitedah tumrap panganggening *media* menika. Langkung sae menawi dipunparingi ukara-ukara ingkang langkung paring pitedah tumrap siswa saengga saged ngginakaken *media* menika.

- a) *Tampilan* menu pandom sakderengipun *revisi*

Sakderengipun dipun*revisi* dereng wonten ukara-ukara ingkang nedahaken panganggening *tombol-tombol* wonten ing *media* pamulangan menika.



Gambar 33: Tampilan menu pandom sakderengipun revisi

b) *Tampilan menu pandom saksampunipun revisi*

Saksampunipun dipundandosi menu pandom dipunparingi ukara-ukara kangge nedahaken panganggening *tombol-tombol* ing *media* menika. Saengga siswa saged langkung mangertos caranipun ngangge media pamulangan tembang macapat Gambuh saha saged langkung paring pitedah ingkang jelas tumrap siswa.



Gambar 34: Tampilan menu pandom saksampunipun dipunrevisi

- 2) Panyerating *layer* kangge medal saking *media* pamulangan tembang macapat Gambuh

Tata panyerating *layer* kangge medal saking *media* pamulangan taksih lepat. Boten jumbuh kaliyan tata panyerating ejaan basa ingkang leres. Saengga guru basa Jawi paring pamrayogi supados dipundandosi satemah langkung sae malih.

- a) *Tampilan layer kangge medal sakderengipun revisi*

Sakderengipun dipunrevisi dening guru basa Jawi tata panyerating ukara saha tembung ing *layer* medal taksih lepat. Saengga prelu dipundandosi supados terp kaliyan tata panyerat ejaan basa ingkanag leres.



Gambar 35: *Tampilan layer medal sakderengipun dipunrevisi*

- b) *Tampilan layer medal saksampunipun dipunrevisi*

Saksampunipun guru basa Jawi paring pamrayogi, panaliti ndandosi *media* menika satemah *media* menika layak diunujicoba dening siswa. Saksampunipun dipundandosi tata panyerating wonten ing *layer* menika sampun jumbuh kaliyan tata panyerating ejaan ingkang trep.



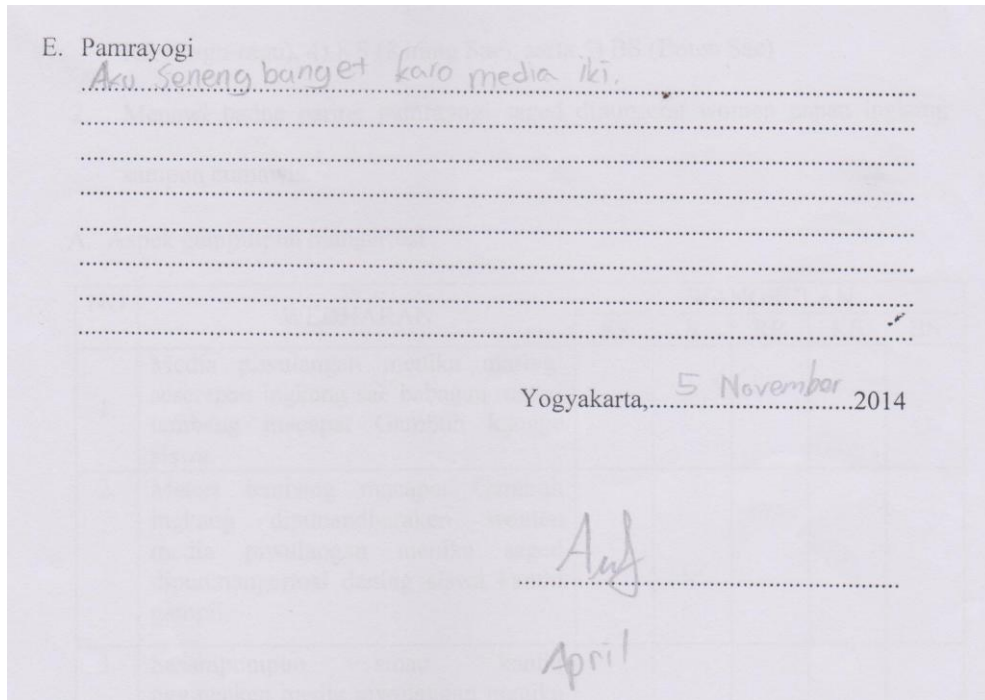
Gambar 36: Tampilan saksampunipun dipunrevisi

b. Pamanggih saking Siswa SD

Media pamulangan tembang macapat Gambuh ingkang sampun dipun*validasi* sarta dipunsarujuki layak *ujicoba* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, saha pamanggih guru basa Jawi, salajengipun dipun*ujicoba* dhateng siswa kelas IV SD Budi Utama. Wonten proses *ujicoba* menika siswa dipundhawuhi ngisi lan nyerat pamrayogi wonten lembar *evaluasi* pamanggih siswa utawi *angket*. Kanthi *angket* menika saged dipunmangertosi kadospundi pamanggih siswa babagan *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5*.

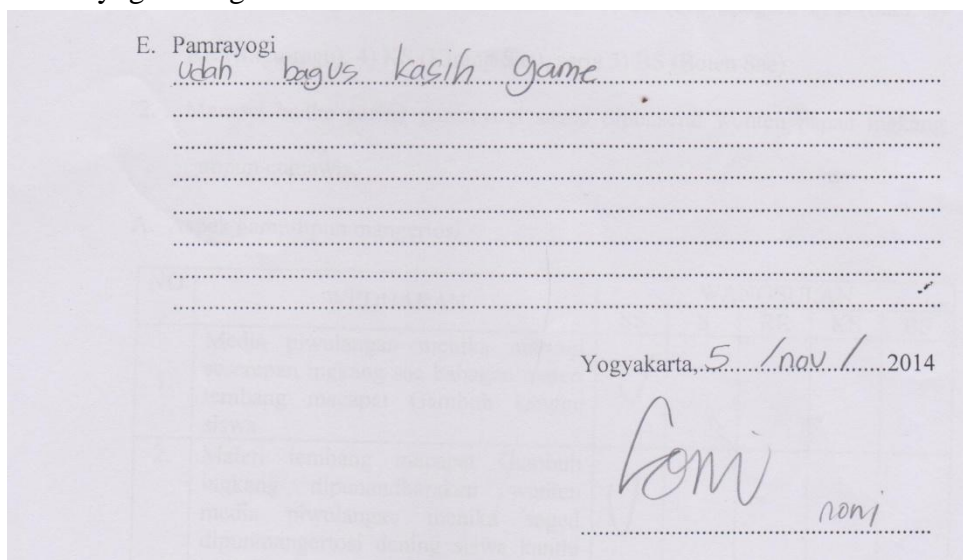
Presentase biji pamanggih siswa wonten sedaya perangan *media* pamulangan tembang macapat menika pikantuk 87,49% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun siswa sarujuk sanget tumrap *media* menika wonten pamulangan tembang macapat. *Media* menika saged narik kawigatosan siswa saha nggampilaken anggenipun mangertosi materi tembang macapat Gambuh kanthi mandhiri. Wondene saperangan pamanggih siswa saged dipunpirsani wonten ing ngandhap menika

1) Pamrayogi saking Benedikta Apriliana



Gambar 37: Pamrayogi saking Benedikta Apriliana

2) Pamrayogi saking Catherine Noor



Gambar 38: Pamrayogi saking Catherine Noor

3) Pamrayogi saking Kevin Raihan Adianto

E. Pamrayogi
 game kukuwa Banyan

Yogyakarta, 5 November 2014

Kevin

Gambar 39: Pamrayogi saking Kevin Raihan Adianto

4) Pamrayogi saking Kinanti Pearl Wita Putri

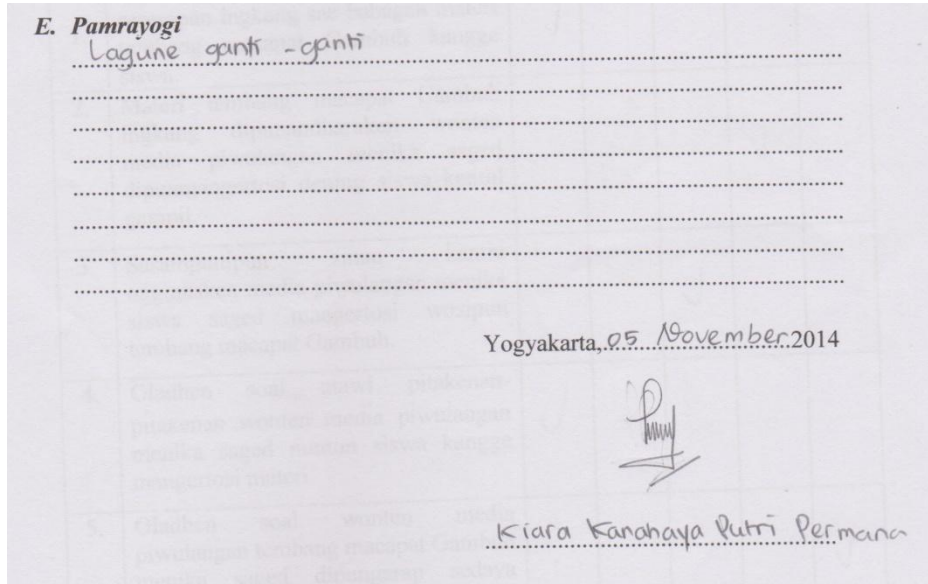
E. Pamrayogi
 Logu nipun ditambah

Yogyakarta, 5 November 2014

(tata) kinanti pearl wita p

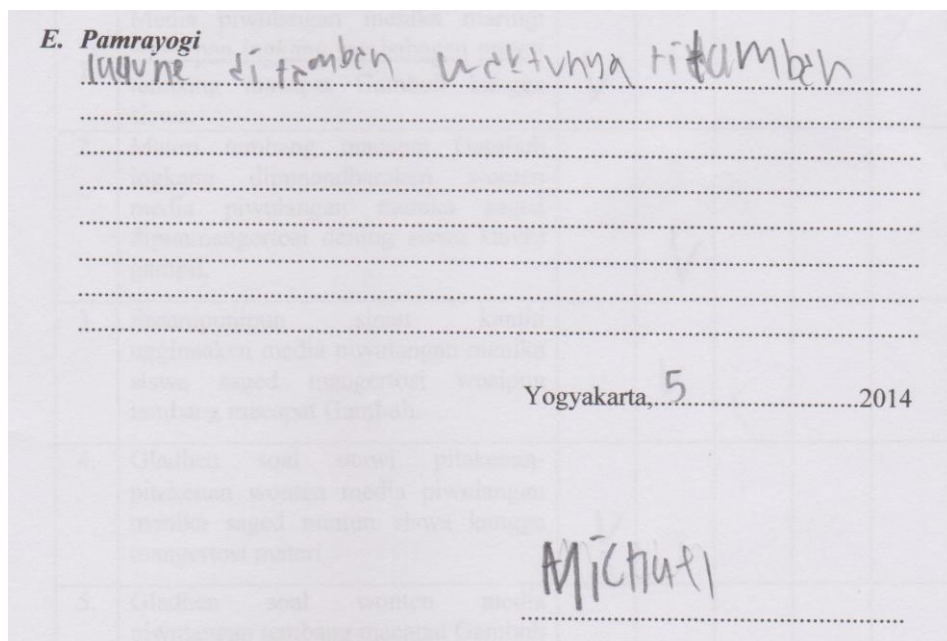
Gambar 40: Pamrayogi saking Kinanti Pearl Wita Putri

5) Pamrayogi saking Klara Kanahaya Putri P



Gambar 41: Pamrayogi saking Klara Kanahaya Putri P

6) Pamrayogi saking Yohanes Michael Angelo M. O



Gambar 42: Pamrayogi saking Yohanes Michael Angelo M. O

Kualitas media pamulangan tembang macapat Gambuh sampun *dipunevaluasi* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi, saha pamanggih saking siswa kelas IV SD. *Evaluasi* menika wigati sanget kangge ngasilaken *media* pamulangan ingkang sae. Dene asiling *evaluasi kualitas media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* tumrap siswa kelas IV SD saking dosen ahli materi, dosen ahli *media* guru basa Jawi, sarta siswa kelas IV saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 32: Asiling Biji Kualitas Media Pamulangan Tembang Macapat Gambuh

| No. | Pambiji Kualitas Media Pamulangan | Presentase | Kategori |
|---------------------------------------|-----------------------------------|---------------|-------------------|
| 1 | Dosen ahli materi | 83,52% | Sae sanget |
| 2 | Dosen ahli <i>media</i> | 80% | Sae |
| 3 | Guru basa Jawi | 82% | Sae Sanget |
| 4 | Pamanggih siswa kelas IV | 87,49% | Sarujuk Sanget |
| Rata-rata Presentase Bijinipun | | 83,25% | Sae Sanget |

Adhedhasar tabel wonten nginggil saged dipunmangertosi biji *kualitas media* sedayanipun saking dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi sarta pamanggih siswa pikantuk rata-rata *presentase* 83,25%, ingkang kagolong *kategori* sae sanget. *Kategori* sae sanget menika nedahaken bilih *media* pamulangan tembang macapat Gambuh ingkang dipundamel saged dipunginakaken guru minangka sarana kangge ngandharaken *materi* pamulangan, sarta nggampilaken siswa anggenipun sinau materi tembang macapat Gambuh. Media pamulangan tembang macapat Gambuh menika ugi saged paring *sumber belajar alternatif* kangge siswa kangge sinau kanthi mandhiri.

Media pamulangan tembang macapat Gambuh ingkang dipundamel kanthi *software Adobe Flash CS 5* tumrap siswa kelas IV SD temtunipun ugi wonten kakirangan saha kaluwihanipun. Kakirangan saha kaluwihanipun *media* pamulangan tembang macapat menika dipunandharaken kados mekaten.

Kekiranganipun *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* ing antawisipun kasebut ing ngandhap menika.

1. *Media* pamulangan tembang macapat Gambuh menika kalebet jinis *media* ingkang adhedhasar *multimedia* utawi komputer, satemah panganggenipun kedah migunakaken piranti komputer utawi *laptop*. Anggenipun ngginakaken komputer mbetahaken sambungan listrik. Bab menika ingkang njalari panganggening *media* menika wintaes sanget.
2. *Media* menika mbetahaken piranti kangge ngedalaken swanten *video* tembang macapat Gambuh saha gendhing iringan. Piranti ingkang dipunbetahaken inggih menika sound system. Pramila menawi mboten wonten piranti swanten kasebut *video* tembang macapat Gambuh saha gendhing iringan boten saged dipunmirengaken.
3. Nalika siswa gladhen nembang kanthi mandhiri (adhedhasar tuladha *video* tembang macapat Gambuh ingkang sampun cumawis ing *media*), menawi wonten bab ingkang klentu ing salebeting nembang boten wonten ingkang ngleresaken.

Kaluwihanipun *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* ing antawisipun kasebut ing ngandhap menika.

1. *Media* menika layak dipunginakaken, dipunmangertosi saking biji *kualitas media* sedayanipun mawi *validasi* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*,

pamanggih saking guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa kelas IV ingkang pikantuk rata-rata *presentase* 83,25% inggih kagolong *kategori* sae sanget.

2. *Media* pamulangan menika gampil dipunginakaken amargi dipunjangkepi pandom utawi pitedah anggenipun ngginakaken *media*. Basa ingkang dipunginakaken kangge ngandharaken materi inggih menika basa Jawi ragam krama. Kanthi menika, siswa saged sinau saha mangertosi materi tembang macapat kanthi mandhiri wonten griya sarta saged sinambi sinau basa Jawi ragam krama.
3. *Tampilanipun media* menika dipunjangkepi gambar saha *animasi* ingkang jumbuh kaliyan *karakteristik* siswa, satemah saged narik kawigatosan siswa lan damel siswa remen sinau materi tembang macapat Gambuh kanthi ngginakaken *media* menika.
4. Saben komputer saged dipun-instal *media* menika, amargi *media* pasinaon tembang macapat Gambuh menika sampun awujud aplikasi kanthi format .exe lan sampun wonten ing salebeting CD (Compact Disk), satemah saged dipuninakaken wonten ing komputer ingkang boten gadhah aplikasi *Adobe Flash CS 5*.
5. *Media* pamulangan menika saged dipunginakaken kanthi *klasikal* wonten kelas mawi alat *LCD (Liquid Crystal Display)*, ugi saged dipunginakaken kanthi mandhiri. Amargi menika, cacahipun unit komputer ingkang winates boten dados pepalang tumrap panganggening *media* pasinaon tembang macapat Gambuh.
6. Gladhen ingkang wonten ing *media* menika dipunjangkepi *evaluasi* saksampunipun siswa purna anggenipun gladhen. Saha ing pungkasan

komputer badhe paring pambiji otomatis satemah siswa saged mangertosi kaprigelanipun saksampunipun mangsuli sedaya soal wonten ing gladhen menika.

7. *Media* menika saged nggampilaken guru anggenipun paring materi saha informasi tumrap siswa.
8. Gladhen ingkang wonten salebeting *media* menika saged kangge ngukur kaprigelanipun siswa, amargi sasampunipun nggarap gladhen menika bijinipun langsung saged dipunmangertosi.

4. Asiling Pungkasan *Produk Media Pasinaon Interaktif Tembang Macapat Gambuh*

Asiling validasi deing dosen ahli materi, dosen ahli *media*, biji saking guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa saged dipunpikantuk asiling tampilan produk *media* pasinaon interaktif tembang macapat Gambuh. Tampilan *media* pasinaon punika dipunpikantuk kanthi *revisi* utawi ndandosi *media* jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi sarta pamanggih siswa. Sedaya pamrayogi saking dosen ahli materi, dosen ahli *media*, sarta guru basa Jawi menika ginanipun kangge *revisi* supados saged ngasilaken *media* pasinaon ingkang sae. Wonten ngandhap menika *revisi media* adhedhasar pamrayogi dosen ahli materi, dosen ahli *media*, saha guru basa Jawi.

Tabel 33: *Revisi Media Pasinaon Interaktif Tembang Macapat Gambuh*

| Pamrayogi Dosen Ahli Materi | Pamrayogi Dosen Ahli <i>Media</i> | Pamrayogi Guru Basa Jawi |
|--|--|---|
| Titi laras wonten ing materi dipungantos supados saged dipunwaos dening siswa. | Swanten ingkang ngiringi lngkung sae ingkang jumbuh kaliyan kahananing siswa SD. | Panganggening basa ing <i>media</i> kajumbuhaken kaliyan panganggening basa siswa, saengga para siswa langkung gampil anggenipun mangertosi teges tembung |

Tabel salejengipun:

| | | |
|--|--|--|
| Gladhen wonten ing sajroning <i>media</i> pasinaon supados dipundamel langkung inovatif saha kreatif satemah saged paring seserepan enggal tumrap siswa. | Tombol menu dipunpapanaken wonten ing saben layer saengga tombol menu langkung efektif dipunginakaken. | |
| | Aksara wonten ing salebeting materi dereng trep saha dereng jangkep | |
| | Dereng wonten evaluasi wonten ing salebeting galdhen, langkung sae dipunparingi satunggal layer malih kangge layer evaluasi. | |

Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, dosen ahli *media* saha guru basa Jawi pramila *media* pasinaon menika dipundandosi satemah ngasilaken *media* pasinaon ingkang interaktif. Tampilan pungkasan *media* pasinaon saged dipuntingali wonten ing *lampiran*.

BAB V PANUTUP

A. Dudutan

Panaliten ingkang dipuntindakaken menika kalebet jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. Panaliten *Research and Development (R&D)* inggih menika satunggaling panaliten ingkang dipuntindakaken kanthi cara tartamtu kangge ngasilaken *produk* tartamtu saha miji *keefektifan produk* kasebut. *Produk* ingkang dipunasilaken inggih menika *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* ingkang awujud *Compact Disk(CD)*. Materinipun inggih menika tembang macapat Gambuh wonten ing Sekolah Dasar kelas IV. Wondene anggenipun damel *media* pamulangan menika ngginakaken *software Adobe Flash CS 5* kados ing ngandhap menika.

1. Caranipun damel *media* pamulangan tembang macapat kanthi *software Adobe Flash CS 5* tumrap siswa SD inggih menika kanthi tataran *analisis* kabetahan pamulangan tembang macapat Gambuh, ngrancang *media*, nyamptakaken materi salajengipun dipundamel *flowchart*, damel *media* pamulangan tembang macapat Gambuh, *validasi* saha *ujicoba* winates tumrap siswa SD Budi Utama kelas IV, sarta *revisi* saha damel *produk* ingkang pungkasan.
2. Validasi kualitas *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* katindakaken dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. Pambijining *kualitas media* pamulangan tembang macapat Gambuh dening dosen ahli materi pikantuk persentase 83,52% ingkang kagolong sae sanget. Pambiji saking dosen ahli *media* pikantuk persentase 80% ingkang kagolong sae.

3. Pamanggih saking guru basa Jawi saha siswa SD babagan *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* inggih menika: pambiji saking guru basa Jawi pikantuk persentase 82% ingkang kagolong sae sanget. Biji adhedhasar saking sedaya angket pamanggih siswa tumrap *media* pamulangan tembang macapat Gambuh pikantuk persentase 87,49% ingkang kagolong sarujuk sanget.

B. Implikasi

Media pamulangan ingkang dipundamel saged dipunginakaken minangka inovasi pamulangan tumrap materi tembang macapat Gambuh wonten ing pamulangan SD. *Media* pamulangan tembang macapat Gambuh kanthi *software Adobe Flash CS 5* menika saged dados panjurung tumrap siswa supados langkung remen sinau piwulangan basa Jawa mliginipun tembang macapat Gambuh. Saengga *media* pamulangan menika saged ngindhakaken kaprigelan siswa sinau babagan tembang macapat Gambuh kanthi sae, satemah saged nggayuh ancasipun pamulangan kados wonten ing kurikulum.

Adhedhasar validasi kualitas *media* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa. *Media* pamulangan tembang macapat Gambuh ingkang dipundamel kagolong sae sanget. *Media* pamulangan tembang macapat Gambuh saged dipunginakaken wonten ing pamulangan ing sekolah mawi *LCD (Liquid Crystal Display)* utawi dipunginakaken kanthi mandhiri wonten ing griya.

C. Pamrayogi

Adhedhasar dudutan wonten ing nginggil, pramila pamrayoginipun inggih menika.

1. Panaliti sanesipun saged damel *media* pamulangan kanthi *software Adobe Flash CS 5* langkung *kreatif, inovatif, saha interaktif* supados langkung narik kawigatosan siswa wonten ing pamulangan basa Jawi.
2. Guru saged ngginakaken *media* pamulangan tembang macapat Gambuh minangka *media alternatif* wonten ing pamulangan tembang macapat Gambuh. Guru dipunbetahaken minangka *fasilitator* ing salebeting panganggenipun *media* pamulangan.
3. Siswa saged ngginakaken *media* pamulangan tembang macapat Gambuh kangge sinau kanthi mandhiri wonten ing griya.

DHAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, James .W., Lewis, Richard B., and Freud .F. Harclerod. 1983. *Av Instruction Technology, Media, and Methods*. USA: Mc. Graw-Hill Book Company.
- Chandra. 2011. *Flash CS 5 untuk orang awam*. Palembang: Maxicom.
- Djamarah, S. Bahri, dan Zain Aswan. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineke Cipta.
- Endraswara, Suwardi. 2010. *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.
- Gall, M.D., Gall, J.P., & Walter, R. (2007). *Eductional research: An introduction. eight edition*. Boston: Pearson.
- Gerlach, V. S. And Ely D. P. 1980. *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Amerika: Prentice – Hall, Inc.
- Marwanto, Mawardi Muh. 1992. *Tuntunan Sekar Macapat*. Semarang: Tiga Serangkai.
- Padmosoekotjo, S. 1960. *Ngengrengan Kasusastran Djawa I, II*. Jogjakarta: Hien Hoo Sing.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidik.
- Poerwadarminta, WJS. 1939. *Baoesastra Djawa*. Djakarta/Batavia. JB Woltres-Groningen.
- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS 5*. Yogyakarta: Andi.
- Prawiradisastra, Sadjijo. 1997. *Pengantar Seni Tembang*. Diklat. Yogyakarta: FBS, UNY.
- Subalidinata, R.S. 1981. *Seluk Beluk Kesastraan Jawa*. Yogyakarta: Keluarga Mahasiswa Sastra Nusantara Fakultas Sastra dan Kebudayaan Universitas Gadjah Mada.

- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Metode Penelitian Administrasi : Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suleiman, Amir Hamzah. 1988. *Media Audio Visual untuk Pengajaran dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.
- Suwarna. 2008. *Buku Ajar Seni Tembang*. Yogyakarta: Grafika Indah.
- Wahana Komputer. 2011. *Mudah membuat Animasi dengan Adobe Flash CS 5*. Yogyakarta: Andi.

LAMPIRAN 1

- 1. Kurikulum SD Kelas IV Semester 1 Provinsi DIY**
- 2. Silabus Piwulangan Tembang Macapat Gambuh Kelas IV**
- 3. RPP**
- 4. Buku ingkang dipunginakaken**

Kurikulum SD Kelas IV Semester I

Kelas IV

| KOMPETENSI INTI | KOMPETENSI DASAR |
|--|---|
| Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya | <p>1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa ibu dan sarana meningkatkan kematangan emosional dan sosial.</p> <p>1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan perkembangan teknologi.</p> |
| 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru | <p>2.1 Memiliki rasa percaya diri dan perilaku jujur menghadapi perkembangan teknologi.</p> <p>2.2 Memiliki kepedulian terhadap tembang macapat dan geguritan.</p> <p>2.3 Memiliki kepedulian terhadap wayang dan makanan tradisional.</p> <p>2.4 Memiliki perilaku santun, disiplin, dan percaya diri melalui <i>unggah-ungguh basa</i>.</p> <p>2.5 Memiliki kepedulian dan tanggung jawab terhadap kelestarian aksara Jawa.</p> |
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah | <p>3.1 Memahami teks deskriptif tentang teknologi dan pekerjaan.</p> <p>3.2 Memahami tembang macapat Gambuh dan geguritan.</p> <p>3.3 Memahami wayang (silsilah Pandhawa Lima), <i>jeneng dina lan pasaran</i>, dan makanan tradisional.</p> <p>3.4 Memahami <i>unggah-ungguh basa</i> menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain.</p> <p>3.5 Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa <i>nglegena</i>, dan yang menggunakan <i>sandhangan swara</i>, lan <i>panyigeg</i>.</p> |
| 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia | <p>4.1 Menyampaikan teks deskriptif tentang teknologi dan pekerjaan.</p> <p>4.2 Melantunkan tembang macapat Gambuh, dan menyampaikan geguritan.</p> <p>4.3 Menceritakan wayang (silsilah Pandhawa Lima), menerangkan <i>jeneng dina lan pasaran</i>, dan menjelaskan/membuat makanan tradisional.</p> <p>4.4 Menggunakan <i>unggah-ungguh basa</i> menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain.</p> <p>4.5 Menulis kata dan kalimat beraksara Jawa <i>nglegena</i>, dan yang menggunakan <i>sandhangan swara</i>, lan <i>panyigeg</i>.</p> |

SILABUS BASA JAWA KELAS IV

Sekolah : S/D Budi Utama
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas / Semester : IV/1

Kompetensi Inti : 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, membaca, melihat) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatan manusia, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

| Kompetensi Dasar | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Indikator Pencapaian | Penilaian | | Contoh Soal | Waktu | Sumber Bahan | Karakter dan Budaya Bangsa |
|--|------------------------|---|--|--------------------|--|--------------|----------------------------------|---|----------------------------|
| | | | | Teknik | Penilaian | | | | |
| 3. 2. Memahami tembang macapat Gambuh dan geguritan. | Tembang macapat Gambuh | <ul style="list-style-type: none">Siswa bersama Guru menyiapkan media pembelajaran tembang GambuhSiswa diberikan contoh cara mengoprasikan media pembelajaran tembang GambuhSiswa mencoba mengoprasikan media pembelajaran tembang GambuhSiswa memahami materi tembang GambuhSiswa mengerjakan soal latihan yang terdapat dalam media pembelajaran tembang Gambuh | <ul style="list-style-type: none">Melakukan tembang macapata Gambuh aturanMenjelaskan tembang GambuhMenjelaskan kandungan isi yang terdapat dalam syair tembang macapat Gambuh.Menguraikan pendidikan karakter yang terdapat dalam tembnag macapat Gambuh | Lisan dan Tertulis | 1. Wonten ing tembang macapat menika ngginakaken laras. wonten kalih laras inggih menika.....lan.... a. pelog lan slendro b. slendro lan sora c. sora lan lirih d. kendho lan pelog | 2 x 35 menit | Trampil Basa Jawa kangge kelas 4 | Apresiasi, Kritis, Analitis, Kreatif dan Inovatif | |

[illegible]

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|----------------------|---|
| Satuan Pendidikan | : SD Budi Utama |
| Kelas/Semester | : IV/Gasal |
| Mata Pelajaran/Tema | : Bahasa Jawa |
| Standar Kompetensi | : 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati(mendengar, membaca, melihat) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah. |
| Kompetensi Dasar | : 3. 2. Memahami tembang macapat Gambuh dan geguritan. |
| Indikator Pencapaian | : <ul style="list-style-type: none"> • Melagukan tembang Gambuh. • Menjelaskan aturan tembang Gambuh. • Menjelaskan kandungan isi yang terdapat dalam syair tembang Gambuh. • Menguraikan pendidikan karakter yang terdapat dalam tembang Gambuh. |

A. Tujuan Pembelajaran :

- Siswa dapat melagukan tembang Gambuh sesuai dengan titi laras.
- Siswa dapat menguraikan isi tembang Gambuh.
- Siswa dapat menjelaskan isi tembang yang ada didalam syair tembang Gambuh.
- Siswa dapat menguraikan pendidikan karakter yang terdapat dalam tembang Gambuh

B. Materi Ajar :

- Pangertosan Tembang Macapat : tembang macapat inggih menika reripta, karangan, utawi dhapukaning basa mawi paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosing kedah dipunlagokaken ngangge kagunan (seni) swanten

Padmosoekotjo (1960:25). Ananging wonten ugi ingkang mastani bilih miturut pamanggih Padmopuspito (wonten ing Endraswara, 2010: 9), macapat menika saking tembung ‘maca papat-papat’ amargi anggenipun maos macapat silabik, inggih menika saben sekawan wanda mendhet napas Paugeran Tembang Macapat :

- 1) guru gatra : cacahing larik/gatra saben sapada
- 2) guru wilangan : cacahing wanda saben gatra
- 3) guru lagu : dhawahing suwanten vokal ing akhir gatra (dhong-dhing).

Tembang Macapat Gambuh

- Tembang Macapat Gambuh inggih menika salah satunggaling jinis tembang macapat.

Larasipun tembang Gambuh menika wonten 21 jinis, wonten ingkang laras pelog pathet enem, laras pelog pathet barang, laras slendro pathet sanga, saha laras slendro pathet manyura.

- Gambuh menika ateges ‘nyawiji’ utawi menawi nggambaraken cakra manggilingan tiyang gesang, Gambuh saget ateges ‘asmara’ ingkang nyawiji (gambuh) mangun ‘kulawarga’. Tembang gambuh gadhah watek sumanak, sumadulur. Sasmita saking tembang gambuh inggih punika tembung-tembung jumbuh lan gambuh wonten sajroning tembang. Tembang macapat Gambuh gadhah paugeran guru gatra 5, kanthi guru wilangan 7, 10, 12, 8, 8 saha guru lagu u, u, i, u, o.

- Tuladha tembang Gambuh laras Pelog pt. Nem

Gambuh Laras Pelog Pt. Nem

| | | | | | | | | | |
|---|--------|-----|------|-----|------|------|-----|------|-----|
| | 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 6 | |
| | Se- | kar | gam- | buh | | ping | ca- | tur | |
| 6 | 5 | 3 | 2 | ‘ | 2 | 3 | 5 | 5 | 3 |
| | Kang | ci- | na- | tur | | po- | lah | kang | ka- |
| 2 | 1 | 6 | 1 | 2 | ‘ | 2 | 2 | 2 | 2 |
| | Tan-pa | tu- | tur | ka- | tu- | la | tu- | la | ka- |
| | | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| | | Ka- | da- | lu- | war- | sa | ka- | tu- | tuh |
| | 3 | 5 | 6 | 5 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 |
| | Ka- | pa- | tuh | pan | da- | di | | a- | won |

- Wosing tembang Gambuh

Gambuh Laras Pelog Pt. Nem

Wosing tembang Gambuh menika bilih sampun dipuncariyosaken bilih tembang Gambuh menika paring pitutur. Pitutur tumrap manungsa bilih tumindak ampun kliwat ala supados sampun ngantos nandhanng sengsara. Ampun ngantos tumindak ala amarga bilih sampun kebacut tansah dados bebaya ala

Gambuh Natakusuman Laras Pelog Pt. Nem

Wosing tembang gambuh menika nyariosaken menawi dados manungsa ampun ngantos tumindak boten jujur, menawi kebanjur tansah dados bubrah boten becik. Langkung sae bilih manungsa tansah ngupaya tumindak sae, ngugemi piweling ingkang becik.

Gambuh Tejamaya Laras Pelog Pt. Sanga

Wosing tembang Gambuh menika nyariosaken bilih manungsa ingkang tansah ngendel-endelaken kapinteran. Sampun ngrasa bilih nguwaosi sedayanipun, ngandelaken kapinteran lan tansah kumalungkung tumrapping liyan. Rumangsa bilih boten wonten tiyang sanes ingkang langkung pinter. Tekan ing ati wae ora iso

Gambuh Gagatan Laras Pelog Pt. Barang

Wosing tembang Gambuh menika nyariosaken bilih dados manungsa ampun ngumbar manising janji, ampun sembrana ing pocapan sanggup. Ampun ngraos kumalungkung amargi sugih pocapan, pocapan ingkang namung waton.

Gambuh Kentar Laras Slendro Pt. Manyura

Wosing tembang Gambuh menika nyariosaken menawi dados tiyang enem ampun remen ing aleman, tansah ndadosaken bodo kemawon. Tiyang enem ingkang namung tansah ngupaya aleman namung ndadosaken piyambakipun tiyang ingkang boten mangertos menapa-menapa utawi bodo.

C. Alokasi Waktu:

2 x 35 menit(satu kali pertemuan).

D. Metode Pembelajaran:

1. Latihan Soal
2. Praktek

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah:

| Bentuk Kegiatan | Langkah-langkah kegiatan | Nilai Karakter |
|---|---|---|
| Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Motivasi • Prasyarat • Tujuan | Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam ▪ Guru mengecek kehadiran siswa ▪ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menjelaskan SK dan KD Motivasi <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencermati dan mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru ▪ Siswa mencermati dan mencatat manfaat pembelajaran tembang macapat Gambuh. | |
| Kegiatan inti | Eksplorasi: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama Guru menyiapkan media pembelajaran tembang Gambuh ▪ Siswa diberikan contoh cara mengoprasikan media pembelajaran tembang Gambuh Elaborasi: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencoba mengoprasikan media pembelajaran tembang Gambuh ▪ Siswa memahami materi tembang Gambuh ▪ Siswa mengerjakan soal latihan yang terdapat dalam media pembelajaran tembang Gambuh ▪ Siswa melagukan tembang macapat Gambuh sesuai dengan contoh yang terdapat didalamnya. ▪ Guru memandu jalannya proses pembelajaran Konfirmasi: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengkonfirmasi pembahasan siswa dan membimbing siswa dalam melagukan <i>tembang Gambuh</i> sesuai dengan titilars. | Toleran, Bertanggung jawab, Taat, Kooperatif |

| | | |
|---------|---|--|
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran ▪ Siswa dan guru mengadakan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan | |
|---------|---|--|

F. Penilaian Hasil Belajar

- Teknik Penilaian : Tes Lisan dan tes Tulis
- Bentuk instrumen : Perintah dan soal
- Instrumen : Soal pilihan ganda

| No | Nama | Aspek Penilaian | | | | | | | | | Jumlah skor | Nilai |
|----|------|-----------------|---|---|------------|---|---|-------------|---|---|-------------|-------|
| | | Cakepan | | | Titi laras | | | Power suara | | | | |
| | | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | | |
| 1. | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | |

Catatan:

a. *Cakepan*

- 5 = siswa melagukan tembang dengan *cakepan* yang benar dan sampai selesai
- 4 = siswa melagukan tembang dengan *cakepan* yang benar tetapi tidak sampai selesai
- 3 = siswa melagukan tembang dengan *cakepan* yang kurang tepat

b. *Titi laras*

- 5 = siswa melagukan tembang dengan *titi laras* yang tepat
- 4 = siswa melagukan tembang dengan *titi laras* yang kurang tepat pada beberapa bagian
- 3 = siswa melagukan tembang dengan *titi laras* yang kurang tepat

c. *Power suara*

- 5 = siswa melagukan tembang dengan suara nyaring
- 4 = siswa melagukan tembang dengan suara sedang
- 3 = siswa melagukan tembang dengan suara lirih

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor} \times 100}{15}$$

G. Sumber Belajar:

- a. Endraswara, Suwardi. 2010. *Tuntunan Tembang Macapat*. Yogyakarta. Lumbung Ilmu.
- b. Baoesastra Djawa

Mengetahui dan memeriksa,
Guru mata pelajaran,

Yogyakarta, 5 November 2014
Mahasiswa,

Doni Dwi Hartanto, S.Pd.
NIP.-

Yacobus Cahyadi
NIM 10205241061

Buku Mata Pelajaran Basa Jawi Kelas IV

32 Trampil Basa Jawa DIY SD 4

C. Maca



Tujuan Pasinaon

- Siswa bisa maca lan nembang Gambuh kanthi pener titilarase.
- Siswa bisa nggancarke tembang Gambuh.

Pitedahipun Guru

- Siswa didhawuhi maca lan nembang Gambuh kanthi pener titilarase.
- Siswa didhawuhi nggancarke tembang Gambuh.

Tembang Gambuh

Larase tembang Gambuh iku kira-kira ana 21 jinis, ana sing laras pelog pathet enem, laras pelog pathet barang, laras slendro pathet sanga, lan laras slendro pathet manyura. Sing arep disinau saiki tembang Gambuh sing laras pelog pathet enem.

Tembang Gambuh ing ngisor iki wacanen kanthi becik!

Gambuh

Laras Pelog Pathet Enem

2 3 5 5 5 3 5 6
se - kar gam - buh ping ca - tur

6 5 3 2 2 3 5 5 3 5 6
kang ci - na - tur po - lah kang ka - lan - tur

2 1 6 1 2 2 2 2 3 1 6 5
tan - pa tu - tur ka - tu - la tu - la ka - ta - li

1 2 2 2 3 1 2 3
ka - da - lu - war - sa ka - tu - tuh

3 5 6 5 3 2 3 1 2
ka - pa - tuh pan da - di a - won



Tegese tembung:

| | |
|--------------------|---|
| catur | = omong, ucap, papat |
| sing cinatur | = sing dirembug, diomongake, diwarahake |
| polah | = laku, kelakuan, watak |
| kalantur | = kebaçut, kebablasen |
| katula-tula katali | = tansah rekasa |
| kapatuh | = kadhung kulina |
| pan/apa | = awit, tur |

Wacahan

Tembang Gambuh ing ndhuwur iku tembangna bebarengan kanthi becik!

Gas

Sawise koktembangake kanthi becik tembang Gambuh iku, banjur gawenen gancarane!

Nulis**Wacan Pasinaon**

- Siswa bisa maca wacan pengalaman "Kalen Dikira Dalan" kanthi lafal lan intonasi kang becik.
- Siswa bisa mangsuli pitakonan lan takon gegayutan karo isine wacan kanthi basa krama.
- Siswa bisa nyritakake sacara lisan isine wacan pengalaman "Kalen Dikira Dalan" kanthi basa krama kang becik.
- Siswa bisa nemtokake tema karangan pengalaman lan nulis pengalamane dhewe sing paling nyenengake kanthi ejaan kang bener.

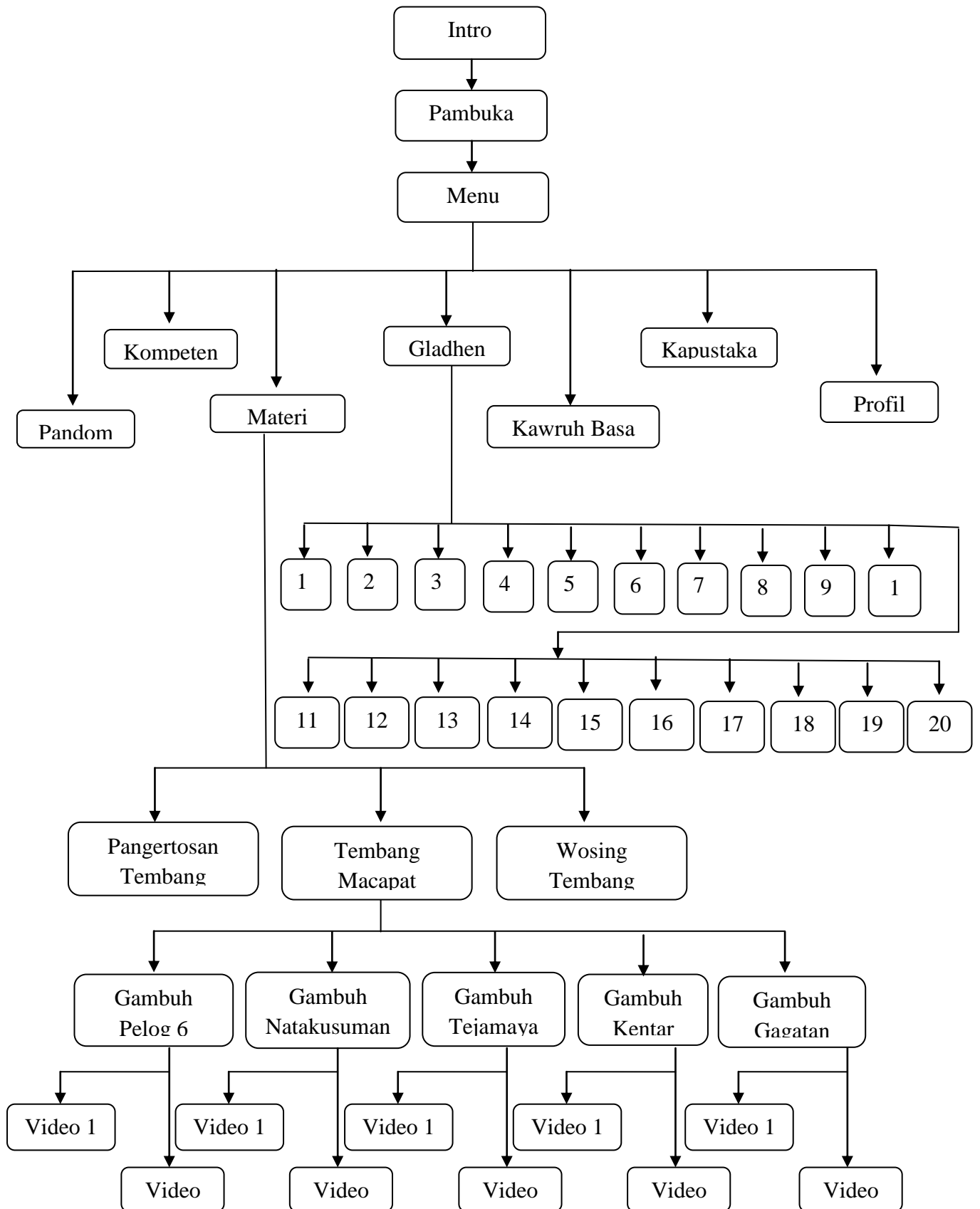
Madhapingun Guru

- Siswa didhawuhi maca wacan pengalaman "Kalen Dikira Dalan" kanthi lafal lan intonasi kang becik.
- Siswa didhawuhi mangsuli pitakonan lan takon gegayutan karo isine wacan kanthi basa krama.
- Siswa didhawuhi nyritakake sacara lisan isine wacan pengalaman "Kalen Dikira Dalan" kanthi basa krama kang becik.
- Siswa didhawuhi nemtokake tema karangan pengalaman lan nulis pengalamane dhewe sing paling nyenengake kanthi ejaan kang bener.

LAMPIRAN 2

- 1. *Flowchart Media* Pamulangan Tembang Macapat Gambuh**
- 2. Storyboard Tembang Macapat Gambuh**
- 3. Cara Panganggening *Media* Pamulangan Tembang Macapat Gambuh**

Flowchart Media Pamulangan Tembang Macapat Gambuh



Storyboard Tembang Macapat Gambuh

| Layer | Visual | Keterangan |
|---------|---|--|
| Layer 1 |  <p>Universitas Negeri Yogyakarta</p> | Pambuka media pamulangan ngagem icon Universitas Negeri Yogyakarta |

Layer 2

Sugeng Pepanggihan Wonten Ing
Media Pembelajaran Interaktif
Tembang Macapat Gambuh Tumrap Siswa
Kelas IV Sekolah Dasar

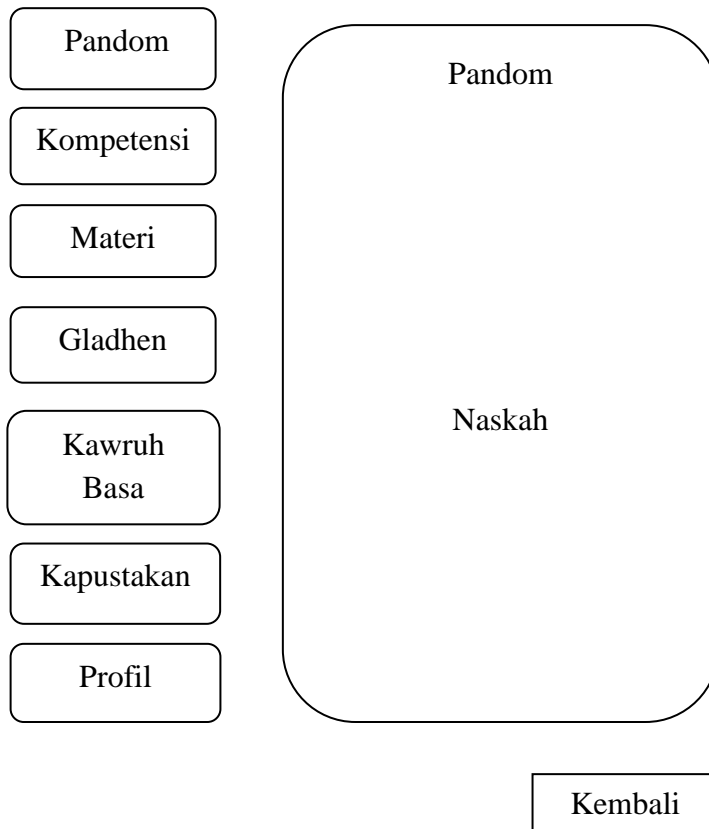
Yacobus Cahyadi
10205241061

wiwit

1. Judul Media : Media Pembelajaran Interaktif Tembang Macapat Gambuh tumrap siswa SD
2. Dening : Yacobus Cahyadi(10205241061)
3. Menu : Minangka tombol kangge mlebet wonten ing sajroning media pembelajaran. Menawi dipunklik saget mlebet wonten ing *menu utama* inggih menika:
 - a. Pandom
 - b. Kompetensi
 - c. Materi
 - d. Gladhen
 - e. Kawruh Basa
 - f. ProfiL
 - g. Kapustakan

| | | |
|---------|--|---|
| Layer 3 | <div data-bbox="1070 236 1167 336"></div> <div data-bbox="385 323 593 406">Pandom</div> <div data-bbox="385 427 593 502">Kompetensi</div> <div data-bbox="385 523 593 598">Materi</div> <div data-bbox="385 619 593 694">Gladhen</div> <div data-bbox="385 726 593 842">Kawruh Basa</div> <div data-bbox="385 863 593 938">Kapustakan</div> <div data-bbox="385 959 593 1042">Profil</div> <div data-bbox="784 962 1167 1042"> </div> <div data-bbox="315 1157 1160 1193">Tembang Macapat Gambuh tumrap siswa kelas IV Sekolah Dasar</div> | <ol style="list-style-type: none"> 4. Judul Media : Tembang Gambuh Tumrap siswa SD 5. Pandom : ingkang wosipun inggih menika babagan katrangan tombol-tombol wonten ing sajroning media pembelajaran saha cara ngginakaken media pembelajaran kasebut. 6. Kompetensi : ingkang wosipun SK, KD wonten ing pasinaon Basa Jawi SD 7. Materi : ingkang wosipun pangertosan, paugeran tembang macapat saha tuladha tembang macapat Gambuh 8. Gladhen : ingkang wosipun soal-soal kagem evaluasi pembelajaran kangge siswa 9. Kawruh Basa : ingkang wosipun pangertosan tembung-tembung ingkang angel wonten ing sajroning tembang. 10. Profil : ingkang wosipun profil dosen pembimbing skripsi saha mahasiswa pangripta media 11. Kapustakan : ingkang wsipun buku-buku saha jurnal, tulisan saha karya ilmiha ingkang dados rujukan pangripta anggenipun damel media 12. Setting : ingkang wosipun babagan pengaturan media pembelajaran gayutanipun kaliyan warna latar, lansapanunggalanipun. 13. Volume : kangge ngatur sora lirihing swanten 14. Medal : kangge medal saking media pembelajaran |
|---------|--|---|

Layer 4



Pandom

Sumangga dipunwaos menu pandom wonten ing media pasinaon punika kanthi premati:

- Panjenengan saget milih menu ingkang wonten ing media pasinaon menika kanthi nge-klik salah setunggal menunipun.
- Katrangan tombol ingkang dipunginakaken ing media pasinaon menika:



= kangge wangsul dhateng menu utama.



= kangge ngatur warni latar/background



= kangge ngatur sora lirihiing swanten



= kangge medal saking media pasinaon



= kangge menu salajengipun



= kangge wangsul ing menu sakderengipun

| | | |
|---------|--|--|
| Layer 5 | <div> <div>Pandom</div> <div>Kompetensi</div> <div>Materi</div> <div>Gladhen</div> <div>Kawruh Basa</div> <div>Kapustakan</div> <div>Profil</div> </div> <div> <div>Kompetensi</div> <div>Naskah</div> <div>Kembali</div> </div> | <p>Kompetensi</p> <p>BERDASARKAN KEPUTUSAN GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA PERATURAN GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA NOMOR : 64/KEP/2013 TENTANG MATA PELAJARAN BAHASA JAWA SEBAGAI MUATAN LOKAL WAJIB DISEKOLAH/MADRASAH</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kompetensi Inti : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah. ❖ Kompetensi Dasar Memahami tembang macapat Gambuh dan geguritan. ❖ Indikator <ul style="list-style-type: none"> ✓ Melagukan tembang Gambuh ✓ Menjelaskan aturan tembang Gambuh ✓ Menjelaskan kandungan yang terdapat dalam syair tembang Gambuh ✓ Menguraikan pendidikan karakter yang terdapat dalam tembang Gambuh. |
|---------|--|--|

Layer 6

Pangertosan Tembang
Macapat

Tembang Macapat
Gambuh

Wosing Tembang
Macapat

Materi

Materi dipunperang dados 3 submateri:

- 1. Pangertosan tembang macapat**
- 2. Tembang macapat Gambuh**
- 3. Wosing tembang macapat**

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh
Basa

Kapustakan

Profil

Pangertosan Tembang
Macapat

Naskah

Kembali

Pangertosan Tembang Macapat

- Pangertosan Tembang Macapat : tembang macapat inggih menika reripta, karangan, utawi dhapukaning basa mawi paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosing kedah dipunlagokaken ngangge kagunan (seni) swanten Padmosoekotjo (1960:25). Ananging wonten ugi ingkang mastani bilih miturut pamanggih Padmopuspito (wonten ing Endraswara, 2010: 9), macapat menika saking tembung ‘maca papat-papat’ amargi anggenipun maos macapat silabik, inggih menika saben sekawan wanda mendhet napas
- Paugeran Tembang Macapat : tembang macapat gadhah paugeran ingkang bentenaken kaliyan jinising tembang ingkang sanesipun. Tembang macapat gadhah tigang paugeran, inggih menika:
 - 1) guru gatra : cacahing larik/gatra saben sapada
 - 2) guru wilangan : cacahing wanda saben gatra
 - 3) guru lagu : dhawahing suwanten vokal ing akhir gatra (dhong- dhing).

Tembang Macapat Gambuh

- Tembang Macapat Gambuh inggih menika salah satunggaling jinis tembang macapat. Larasipun tembang Gambuh menika wonten 21 jinis, wonten ingkang laras pelog pathet enem, laras pelog pathet barang, laras slendro pathet sanga, saha laras slendro pathet manyura.
- Gambuh menika ateges “nyawiji” utawi menawi nggambaraken cakra manggilingan tiyang gesang, Gambuh saget ateges “ asmara ingkang nyawiji (gambuh) mangun kulawarga”. Tembang gambuh

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>gadhadh watek sumanak, sumadulur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ginanipun tembang gambuh kagem mulang, mituturi saha paring pitedah tumrapping manungsa, supados manungsa boten lerwa kaliyan diri pribadinipun. • Sasmita saking tembang gambuh inggih punika tembung-tembung jumbuh lan gambuh wonten sajroning tembang. • Tembang macapat Gambuh gadhadh paugeran guru gatra 5, kanthi guru wilangan 7, 10, 12, 8, 8 saha guru lagu u, u, i, u, o. |
|--|--|--|

Layer 8

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh
Basa

Kapustakan

Profil

Gambuh
Laras Pelog

Gambuh
Gagatan

Gambuh
Tejamaya

Gambuh
Kentar

Gambuh
Natakusuman

Kembali

Tembang Macapat Gambuh

- Tembang macapat gambuh dipunperang dados gangsal(5) inggih menika
 1. Gambuh Laras Pelog Pt 6
 2. Gambuh Tejamaya
 3. Gambuh Gagatan
 4. Gambuh Kentar
 5. Gambuh Natakusuman

Irah-irahan tembang

Naskah Tembang

Video titi laras

Video cakepan

Kembali

- Salajengipun tuladha tembang macapat gambuh dipunperang dados kalih (2) inggih menika video titilaras kaliyan video cakepan.

Gambuh Laras Pelog Pt. Nem

2 3 5 5 5 3 5 6
Se- kar gam- buh ping ca- tur

6 5 3 2 ' 2 3 5 5 3 5 6
Kang ci- na- tur po- lah kang ka- lan- tur

2 1 6 1 2 ' 2 2 2 2 3 1 6 5
Tan- pa tu- tur ka- tu- la tu- la ka- ta- li

1 2 2 2 3 1 2 3
Ka- da- lu- war- sa ka- tu- tuh

3 5 6 5 3 2 3 1 2
Ka- pa- tuh pan da- di a- won

Gambuh Natakusuman Laras Pelog Pt. Nem

i 2 2 3 i 2 5 6
A- ja ngan- ti ke- ban- jur

3 5 3 2 ' i 2 3 i 2 5 6
Ba- rang po- lah ing- kang no- ra ju- jur

2 1 6 1 2 ' 2 2 2 2 3 1 6 5
Yen ke- ban- jur sa- yek- ti ko- jur tan be- cik

1 2 2 2 3 1 2 3
Be- cik ngu- po- yo a i- ku

3 5 6 5 3 2 3 1 2
Pi- tu- tur ing- kang sa- yek- tos

Gambuh Tejamaya Laras Pelog Pt. Sanga

6 i i 2 6 i 6 5
A- di- gu- na pu- ni- ku
5 6 i i i i 2 6 i 6 5
Ngan- del- a- ken ka- pin- ter- a- ni- pun
5 6 i 2 i 1 6 5 2 3 5 2 1 6
Sa- mu- ba- rang ka- bi- san di- pun- dhe- wek- i
3 3 3 3 5 3 2 3 5
Sa- pa pin- ter ka- ya ing- sun
6 i i i 6 6 i 6 5
Tug- ging pra- na no- ra en- joh

Gambuh Gagatan Laras Pelog Pt. Barang

2 3 2 7 6 5 6
A- ja ka- ke- han sang- gup
6 5 3 2 i 7 2 7 6 7 5 6
Du- rung we- ruh tu- tu- re a- gu- prukz
3 2 7 2 3 i 5 6 6 6 7 5 6 5 3 2
Tu- tur nem- pil pa- ngang- ge- pe wruh pri- ba- di
2 2 2 2 3 2 7 2 3
Pa- ngra- sa- ne keh kang nggung-gung
3 5 6 6 7 5 6 5 3 2
Kang wis we- ruh a- ma- le- ngos

Gambuh Kentar Laras Slendro Pt. Manyura

2 2 2 1 i 2 i 6
Yen wong a- nom pu- ni- ku
3 5 3 2 i 2 2 1 1 2 i 6
Ka- keh- an pang- gung-gung- da- di kum- prung
2 1 6 1 2 6 6 3 5 2 6 1 6 5
Pe- ngung bi- ngung we- kas- a- ne pan a- ngo- ling
5 6 1 2 2 2 2 2
Yen den gung- gung mun- cu- mun- cu
2 3 5 5 6 3 5 3 2
Ka- ya wu- dun meh ma- co- thot

Layer 10

Video titi laras

Irah-irahan tembang

Naskah Tembang

Kembali

- Saksampunipun dipun-klik salah satunggal kotak medal tampilan kados wonten ing sisih kiwa.
- Nalika video dipunstel, swanten latar ingkang ngiringi utawi backsound meneng kanthi otomatis.

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh
Basa

Kapustakan

Profil

Wosing Tembang Macapat

Naskah

Kembali

Wosing Tembang Macapat

• Gambuh Laras Pelog Pt. Nem

Wosing tembang Gambuh menika bilih sampun dipuncariyosaken bilih tembang Gambuh menika paring pitutur. Pitutur tumrap manungsa bilih tumindak ampun kliwat ala supados sampun ngantos nandhanng sengsara. Ampun ngantos tumindak ala amarga bilih sampun kebacut tansah dados bebaya ala.

• Gambuh Natakusuman Laras Pelog Pt. Nem

Wosing tembang gambuh menika nyariosaken menawi dados manungsa ampun ngantos tumindak boten jujur, menawi kebanjur tansah dados bubrah boten becik. Langkung sae bilih manungsa tansah ngupaya tumindak sae, ngugemi piweling ingkang becik.

• Gambuh Tejamaya Laras Pelog Pt. Sanga

Wosing tembang Gambuh menika nyariosaken bilih manungsa ingkang tansah ngendel-endelaken kapinteran. Sampun ngrasa bilih nguwaosi sedayanipun, ngandelaken kapinteran lan tansah kumalungkung tumrapping liyan. Rumangsa bilih boten wonten tiyang sanes ingkang langkung pinter. Tekan ing ati wae ora iso

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> Gambuh Gagatan Laras Pelog Pt. Barang <i>Wosing tembang Gambuh menika nyariosaken bilih dados manungsa ampun ngumbar manising janji, ampun sembrana ing pocapan sanggup. Ampun ngraos kumalungkung amargi sugih pocapan, pocapan ingkang namung waton.</i> Gambuh Kentar Laras Slendro Pt. Manyura <i>Wosing tembang Gambuh menika nyariosaken menawi dados tiyang enem ampun remen ing aleman, tansah ndadosaken bodo kemawon. Tiyang enem ingkang namung tansah ngupaya aleman namung ndadosaken piyambakipun tiyang ingkang boten mangertos menapa-menapa utawi bodo.</i> |
|--|--|---|

Layer 12

Sumangga Gladhen soal rumiyin!

Ampun kesupen ngisi nama rumiyin!

Wekdal saben soal namung 15 detik!

Sumangga dipungarap kanthi cepet lan premati!

Yacobus

wiwit

Kembali

Gladhen

- Sakderengipun mlebet wonten ing menu gladhen siswa kedah maos pitedah ingkang wonten ing kothak saha ngisi nama salajengipun ngklik tombol wiwit

Yacobus

00:15

1. Wonten pinten jinising Tembang Macapat?

- a. 9 jinis
- b. 10 jinis
- c. 11 jinis**
- d. 12 jinis

GLADHEN

1. Reripta, karangan, utawi dhapukaning basa mawi paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosing kedah dipunlagokaken ngangge kagunan (seni) swanten miturut Padmosoekotjo dipunsebat?
 - a. Tembang campursari
 - b. Tembang macapat
 - c. Tembang dolanan
 - d. Tembang keroncong
2. Wonten ing tembang macapat menika ngginakaken laras. wonten kalih laras inggih menika.....lan.....
 - a. pelog lan slendro
 - b. slendro lan sora
 - c. sora lan lirik
 - d. kendho lan pelog
3. *Aja nganti kebanjur
Barang polah ingkang nora jujur
Yen kebanjur sayekti kojur tan becik
Becik ngupoyoa iku
Pitutur ingkang sayektos*
Cakepan tembang ing nginggil menika kalebet tembang macapat menapa miturut materi wonten ing sajroning media menika?
 - a. Gambuh Tejamaya
 - b. Gambuh Natakusuman
 - c. Gambuh Kentar
 - d. Gambuh Gagatan
4. *Adiguna puniku
Ngandelaken kapinteranipun
Samubarang kabisan dipundheweki
Sapa pinter kaya ing sun*

| | | |
|--|--|--|
| | | <p><i>Tugging prananora enjoh</i></p> <p>Cakepan tembang ing nginggil menika kalebet tembang macapat menapa miturut materi wonten ing sajroning media menika?</p> <ol style="list-style-type: none"> Gambuh Tejamaya Gambuh Natakusuman Gambuh Kentar Gambuh Gagatan <p>5. Sasmitaning tembang Gambuh inggih menika tembung-tembung.....</p> <ol style="list-style-type: none"> jumbuh lan gambuh gambuh lan pangkur jumbuh lan galuh mijil lan durma <p>6. Menapa wateking tembang macapat Gambuh menika?</p> <ol style="list-style-type: none"> nelangsa angkara gandrung sumedulur <p>7. Menapa ingkang dipunwastani guru lagu?</p> <ol style="list-style-type: none"> Cacahing wanda saben sagatra Tibaning swara ing pungkasaning gatra Cacahing gatra saben sapada Tibaning swara ing pungkasaning pada <p>8. Cacahing gatra saben sapada wonten ing paugeran tembang macapat dipunwastani?</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru lagu Guru wilangan Guru gatra Guru wanda <p>9. Menapa ingkang dipunwastani guru wilangan?</p> <ol style="list-style-type: none"> Cacahing wanda saben sagatra |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>b. Tibaning swara ing pungkasaning gatra</p> <p>c. Cacahing gatra saben sapada</p> <p>d. Tibaning swara ing pungkasaning pada</p> <p>10. Kasebatna titikanipun guru lagu tembang macapat Gambuh!</p> <p>a. u, u, i, u, o</p> <p>b. i, a, i, a, o</p> <p>c. u, i, u, i, o</p> <p>d. u, i, a, i, a,</p> <p>11. Kasebatna titikanipun guru wilangan tembang macapat Gambuh!</p> <p>a. 12, 6, 8, 8, 8</p> <p>b. 7, 10, 12, 8, 8</p> <p>c. 12, 8, 8, 8, 8</p> <p>d. 8, 8, 8, 8, 8,</p> <p>12. Guru gatra tembang macapat Gambuh wonten.....</p> <p>a. 8</p> <p>b. 7</p> <p>c. 6</p> <p>d. 5</p> <p>13. Tembung ‘<i>adiguna</i>’ wonten ing tembang macapat Gambuh Tejamaya gadhah teges.....</p> <p>a. Tiyang ingkang resik</p> <p>b. Ngendel-endelaken tiyang sepuh</p> <p>c. Ngendel-ngendelaken kapinteran</p> <p>d. Tiyang ingkang becik</p> <p>14. “<i>Aja nganti kebanjur, barang polah ingkang nora jujur</i>”.</p> <p>Menapa teges ukara ing nginggil menika?</p> <p>a. Barang kang becik kedah dipunupaya</p> <p>b. Tumindak ingkang mboten jujur ampun dipunlajengaken</p> |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>c. Tumindak ala wonten ing gesang bebrayan</p> <p>d. Tiyang polah mboten saget anteng</p> <p>15. Menapa tegesipun tembung “<i>kumprung</i>” wonten ing tembang Gambuh Kentar Laras Pelok Pathet Manyura?</p> <p>a. Bodho banget</p> <p>b. Pinter banget</p> <p>c. Suka gambira</p> <p>d. Luwes banget</p> <p>16. “<i>Yen wong anom puniku, kakehan panggunggung dadi kumprung</i>”.</p> <p>Apa tegese ukara ing duwur iku?</p> <p>a. Dadi wong enom aja kakehan ngetung, mundak dadi sugih.</p> <p>b. Dadi wong enom aja kakehan omong, mundak dadi pinter.</p> <p>c. Dadi wong enom aja kakehan aleman, mundak dadi bodo.</p> <p>d. Dadi wong enom aja kakehan ngetung, mundak dadi elek.</p> <p>17. “<i>Yen kebanjur sayekti kojur tan becik</i>”. Tembung’tan’ wonten ing ukara kasebut ateges menapa?</p> <p>a. Lan</p> <p>b. Saha</p> <p>c. Tanpa</p> <p>d. Supaya</p> <p>18. <i>Adiguna puniku</i> <i>Ngandelaken kapinteranipun</i> <i>Samubarang kabisan dipundheweki</i> <i>Sapa pinter kaya ing sun</i> <i>Tugging pranandora enjoh</i> Menapa wosing tembang Gambuh ing nginggil</p> |
|--|--|---|

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>menika?</p> <ol style="list-style-type: none"> Tiyang ingkang tansah ngendelaken kapinteranipun, lan umuk kaliyan tiyang sanes Tiyang ingkang saged nguwaosi menapa kemawon Tiyang ingkang bodo mboten saged mikir, tumindak grusa-grusu Tiyang ingkang mboten gadhah welas asih tumrap tiyang sanes <p>19. “<i>Tugging prana nora enjoh</i>”. Tembung ‘<i>prana</i>’ ing ukara iku pada tegese karo tembung apa?</p> <ol style="list-style-type: none"> Weteng Pikiran Awak Ati <p>20. Tembang macapat Gambuh nggambaraken cakra manggilinganing manungsa wonten ing gesang bebrayan ingkang ateges menapa?</p> <ol style="list-style-type: none"> Menawi enem nandhang asmara Yuswa sepuh, penggalhipun saya ngungkuraken kadonyan Manungsa tansah nyawiji mangun kulawarga Bayi saya ageng prelu dipunlatih mlampah |
|--|--|---|

Layer 14

SKOR

| | |
|------------------|----|
| Wangsulan leres | 16 |
| Wangsulan lepat | 4 |
| Biji panjenengan | 80 |

Sae sanget
yacobus,
dpuntingkataken
malih

Dipunambal

Evaluasi

- wonten ing pungkasaning gladhen kanthi otomastis medal asiling biji gladhen.
- nalika asiling gladhen siswa kirang saking 75 siswa saged ngambali malih kanthi ngeklik tombol dipunambali
- nalika siswa badhe mangertosi asiling gladhen siswa saged ngeklik tombol evaluasi.

Layer 15

Evaluasi

Kembali

Evaluasi

1. C
2. A
3. B
4. C
5. A
6. D
7. B
8. C
9. A
10. A
11. B
12. D
13. C
14. B
15. A
16. C
17. C
18. A
19. D
20. C

Layer 16

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh
Basa

Kapustakan

Profil

Kawruh basa

Naskah

Kembali

KAWRUH BASA

| | |
|--------------|---------------------------------|
| adiguna | : ngendel-endelake kapinteran |
| agupruk | : rame banget |
| amalengos | : noleh emoh ngematke |
| angoling | :dijempalikake |
| awon | : ala |
| becik | : apik |
| catur | : kanda, gunem |
| cinatur | : kacarita, kocap |
| gambuh | : kulina, wis kerep nindakake |
| ingsun | : aku |
| kabanjur | : kebacut |
| kabisan | : kasagetan |
| kadaluwarsa | : kasep, longse |
| kalantur | : banjur nganti kliwat, kebacut |
| kapatuh | : kebanjur duwe kulinan ala |
| katulatula | : nandang ciliaka, sengsara |
| katutuh | : kapapras, dipancas |
| kojur | : cilaka,sangsara |
| kumprung | : bodo banget |
| muncu | : kebak banget |
| nempil | : tuku setitik, melu nunut |
| ngupoyo | : ngreka, upaya |
| nora | : ora |
| pan | : ananging |
| panganggepe | : pangerngkuh |
| panggunggung | : pangelem |
| pangrasane | : penemu, pangira |
| pengung | : bodo banget |
| polah | : obah |
| prana | : ambekan, napas, ati |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>samubarang : samukawis sayekti : sanyata, saktenane sekar : kembang, tembang tan : tanpa tuging : tekan ing tutur : piweling, carita wekasan : piweling, kanda</p> |
|--|--|---|

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh
Basa

Kapustakan

Profil

Kapustakan

Naskah

Kembali

Kapustakan

Endraswara, Suwardi. 2009. *Tuntunan Tembang Jawa*.
Yogyakarta. Lumbung Ilmu.

Suwarna. 2008. *Buku Ajar Seni Tembang*. Yogyakarta:
Grafika Indah.

Padmosoekotjo, S. 1960. *Ngengrengan Kasusastran Djawa
I, II*. Jogjakarta: Hien Hoo Sing.

Poerwadarminta, WJS.1939. *Baoesastra Djawa*.
Djakarta/Batavia. JB Woltres-Groningen

Prabasworo, YB. 2007. *Inti Sari Basa Jawi Pepak*.
Surabaya: Greisinda Press.

Prawiradisastra, Sadjijo. 1997. *Pengantar Seni Tembang*.
Diktat. Yogyakarta: FBS, UNY.

[Pandom](#)[Kompetensi](#)[Materi](#)[Gladhen](#)[Kawruh Basa](#)[Kapustakan](#)[Profil](#)

Profil

Foto

Naskah

[Kembali](#)

Profil

- Biodata Pangripta

Nama : Yacobus Cahyadi

NIM : 10205241061

TTL : Gunungkidul, 25 Juli 1992

Alamat : Bulu, Giring, Paliyan, Gunungkidul, D.I Yogyakarta

No. HP : 081804160681

Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Yogyakarta

Atur panuwun dhumateng Gusti Ingkang Maha Kuwaos saha
Bapak Ibu ingkang sampun paring panjurung saengga saged
mujudaken media menika, ugi atur panuwun dhumateng :

1. Bapak Prof. Dr. Suwarna minangka Pembimbing Skripsi
2. Dosen saha staf administrasi Jurusan Bahasa Daerah
Universitas Negeri Yogyakarta
3. Kanca-kanca PBD B 2010 ingkang paring panjurung
4. Anjar Patmawati ingkang sampun paring pambiyantu

Saha sedaya kemawon ingkang mboten saged kula sebut
setunggal setunggal.

Sugeng Pepenggihan malih wonten ing Media
Pembelajaran Interaktif Tembang Macapat
Gambuh

Menapa panjenengan saestu badhe medal saking
media pembelajaran menika?

inggeh

boten

- Nalika dipunklik tanda  medal saking media pasinaon

Menapa panjenengan saestu badhe medal saking
media pembelajaran menika?

inggeh

boten

- Dipunklik inggih menawi badhe medal saking media pamulangan
- Dipunklik boten nalika mboten sios medal saking media pamulangan.

Cara Panganggening *Media* Pamulangan Tembang Macapat Gambuh

1. Lebetaken CD media pamulangan wonten ing CD-ROOM
2. Klik explore dhateng direktori CD-ROOM. Salajengipun bikak folder Media Pamulangan tembang macapat Gambuh. Klik kaping kalih Tembang Macapat Gambuh.exe
3. Saksampunipun mlebet wonten ing menu utama wonten perangan menu utama ingkang saged dipunpilih kanthi ngeklik salah satunggalipun.
4. Langkung sae dipunwiwiti kanthi ngeklik tombol pitedah saengga saged mangertosi cara panganggening media.
5. Salajenging pilih menu ingkang wonten ing menu utama runtut saking nginggil wiwit saking menu pitedah, kompetensi, materi, gladhen, kawruh basa, kapustakan, lan profil. Saged dipunklik menu wonten ing saben layer, menawi sampun mlebet wonten ing sajroning menu saged wangsul dhateng menu ing sakderengipun ngagem tombol back. Menawi badhe lajeng ing menu salajengipun klik tombol next. Ampun nglajengaken dhateng menu salajengipun menawi dereng mangertos kanthi saestu wonten ing materi sakderengipun. Bilih wonten tembung ingkang dereng dipunmangertosi saged dipunpirsani wonten ing menu kawruh basa.
6. Menawi sampun mangertos perangan ingkang wonten ing menu materi saged dipunlajengaken menu gladhen. Wonten 20 soal wonten ing menu gladhen. Garap kanthi premati soal-soal ingkang wonten ing gladhen lan ing pungkasaning gladhen komputer badhe ngetang kanthi otomatis asiling gladhen panjenengan. Menawi dereng lulus saged dipunambali gldhen malih utawi maos menu materi malih. Wonten ing pungkasaning gladhen wonten layer evaluasi kagem mangertosi wangsulan ingkang leres.
7. Menawi sampun anggenipun ngginakaken media pasinaon *interaktif* tembang macapat gambuh penjenengan saged nge-klik *icon* medal.

LAMPIRAN 3

**Tampilan Pungkasan *Media Pembelajaran Interaktif* Tembang Macapat
Gambuh Tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

Tampilan Pungkasan *Media Pembelajaran Interaktif* Tembang Macapat Gambuh tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar



Layer 1



Layer 2



Layer 3



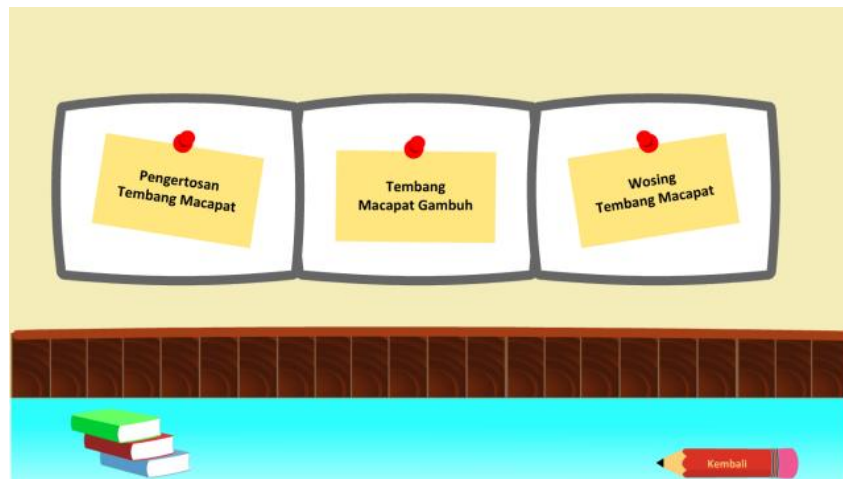
Layer 4



Layer 5



Layer 6



Layer 7



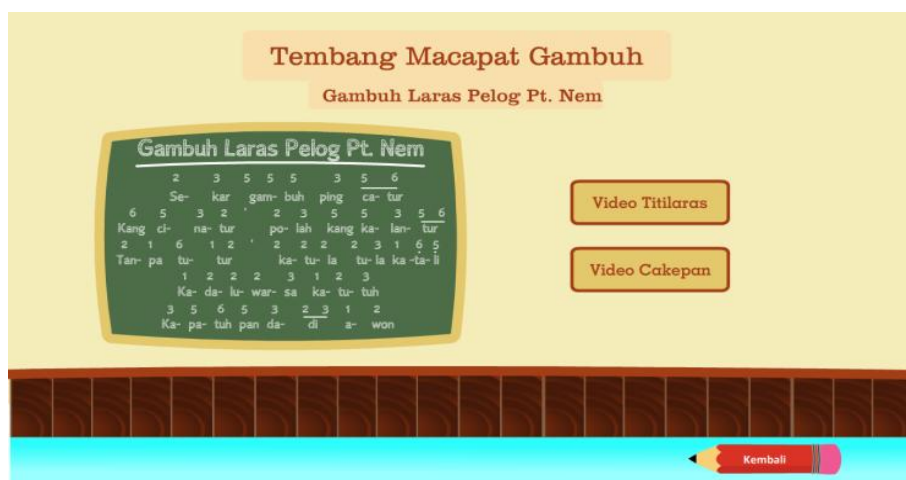
Layer 8



Layer 9



Layer 10



Layer 11

Tembang Macapat Gambuh
Gambuh Laras Pelog Pt. Nem

Gambuh Laras Pelog Pt. Nem

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 6 |
| Se- kar gam- buh ping ca- tur | | | | | | | |
| 6 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 | 5 |
| Kang ci- na- tur po- lah kang ka- lan- tur | | | | | | | |
| 2 | 1 | 6 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Tan- pa tu- tur ka- tu- la tu- la ka- ta- li | | | | | | | |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| Ka- da- lu- war- sa ka- tu- tuh | | | | | | | |
| 3 | 5 | 6 | 5 | 3 | 2 | 3 | 1 |
| Ka- pa- tuh pan- da- di a- won | | | | | | | |



2 3 5 5 5 3 5 6

Kembali

Layer 12

Tembang Macapat Gambuh
Gambuh Laras Pelog Pt. Nem

Gambuh Laras Pelog Pt. Nem

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 6 |
| Se- kar gam- buh ping ca- tur | | | | | | | |
| 6 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 | 5 |
| Kang ci- na- tur po- lah kang ka- lan- tur | | | | | | | |
| 2 | 1 | 6 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Tan- pa tu- tur ka- tu- la tu- la ka- ta- li | | | | | | | |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| Ka- da- lu- war- sa ka- tu- tuh | | | | | | | |
| 3 | 5 | 6 | 5 | 3 | 2 | 3 | 1 |
| Ka- pa- tuh pan- da- di a- won | | | | | | | |



SEKAR GAMBUEH PING CATUR ...

Kembali

Layer 13

Tembang Macapat Gambuh
Gambuh Tejamaya Laras Pelog Pt. Sanga

Gambuh Tejamaya Laras Pelog Pt. Sanga

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 1 | 1 | 2 | 6 | 1 | 6 | 5 |
| A- di- gu- na pu- ni- ku | | | | | | | |
| 6 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 6 |
| Nga- dal- a- ken ka- pin- ter- a- ni- pun | | | | | | | |
| 5 | 6 | 1 | 2 | 1 | 6 | 5 | 2 |
| Sa- mu- ba- rang ka- bi- san di- pun- dhe- wek- i | | | | | | | |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 2 | 3 |
| Sa- pa pin- ter- ka- ya ing- sun | | | | | | | |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 6 | 5 |
| Tug- ging pra- na no- ra- en- joh | | | | | | | |



6 1 1 2 6 1 6 5

Kembali

Layer 14

Tembang Macapat Gambuh
Gambuh Tejamaya Laras Pelog Pt. Sanga

Gambuh Tejamaya Laras Pelog Pt. Sanga

| | | | | | | | |
|-------|------|------|------|-----|------|------|-----|
| 6 | 1 | 1 | 2 | 6 | 1 | 6 | 5 |
| A- | di- | gu- | na | pu- | ni- | ku | |
| 6 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 6 |
| Ngan- | del- | a- | kan | ka- | pin- | ter- | a- |
| 5 | 6 | 1 | 2 | 1 | 6 | 5 | 2 |
| Sa- | mu- | ba- | rang | ka- | bi- | san | di- |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 2 | 3 |
| Sa- | pa | pin- | ter- | ka- | ya | ing- | sun |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 6 | 5 |
| Tug- | ging | pra- | na | no- | ra | en- | joh |



Gambuh Tejamaya

Kembali

Layer 15

Tembang Macapat Gambuh
Gambuh Natakusuman Laras Pelog Pt. Nem

Gambuh Natakusuman Laras Pelog Pt. Nem

| | | | | | | | |
|-----|------|-------|------|------|------|------|-----|
| 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 | 6 |
| A- | ja | ngan- | ti | ke- | ban- | jur | |
| 3 | 5 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 |
| Ba- | rang | po- | lah | ing- | kang | no- | ra |
| 2 | 1 | 6 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| Yen | ke- | ban- | jur | sa- | yek- | ti | ko- |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| Be- | cik | ngu- | po- | yo | a | i- | ku |
| 3 | 5 | 6 | 5 | 3 | 2 | 3 | 1 |
| Pi- | tu- | tur | ing- | kang | sa- | yek- | tos |



Gambuh Natakusuman

Kembali

Layer 16

Tembang Macapat Gambuh
Gambuh Natakusuman Laras Pelog Pt. Nem

Gambuh Natakusuman Laras Pelog Pt. Nem

| | | | | | | | |
|-----|------|-------|------|------|------|------|-----|
| 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 | 6 |
| A- | ja | ngan- | ti | ke- | ban- | jur | |
| 3 | 5 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 |
| Ba- | rang | po- | lah | ing- | kang | no- | ra |
| 2 | 1 | 6 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| Yen | ke- | ban- | jur | sa- | yek- | ti | ko- |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| Be- | cik | ngu- | po- | yo | a | i- | ku |
| 3 | 5 | 6 | 5 | 3 | 2 | 3 | 1 |
| Pi- | tu- | tur | ing- | kang | sa- | yek- | tos |



Gambuh Natakusuman

Kembali

Layer 17

Tembang Macapat Gambuh
Gambuh Gagatan Laras Pelog Pt. Barang

Gambuh Gagatan Laras Pelog Pt. Barang

| | | | | | | |
|------|-------|------|-----|-----|----------|-------------|
| 2 | 3 | 2 | 7 | 6 | 5 | 6 |
| A- | ja | ka- | ke- | han | sang- | gup |
| 6 | 5 | 3 | 2 | 7 | 2 | 7 |
| Du- | rung | we- | ruh | tu- | tu- | re |
| 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 5 | 6 |
| Tu- | tur | nem- | pli | pa- | ngangge- | pe |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 7 |
| Pa- | ngra- | sa- | ne | keh | kang | nggung-gung |
| 3 | 5 | 6 | 6 | 7 | 5 | 6 |
| Kang | wis | we- | ruh | a- | ma- | le- |
| | | | | | | ngos |



Kembali

Layer 18

Tembang Macapat Gambuh
Gambuh Gagatan Laras Pelog Pt. Barang

Gambuh Gagatan Laras Pelog Pt. Barang

| | | | | | | |
|------|-------|------|-----|-----|----------|-------------|
| 2 | 3 | 2 | 7 | 6 | 5 | 6 |
| A- | ja | ka- | ke- | han | sang- | gup |
| 6 | 5 | 3 | 2 | 7 | 2 | 7 |
| Du- | rung | we- | ruh | tu- | tu- | re |
| 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 5 | 6 |
| Tu- | tur | nem- | pli | pa- | ngangge- | pe |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 7 |
| Pa- | ngra- | sa- | ne | keh | kang | nggung-gung |
| 3 | 5 | 6 | 6 | 7 | 5 | 6 |
| Kang | wis | we- | ruh | a- | ma- | le- |
| | | | | | | ngos |



Kembali

Layer 19

Tembang Macapat Gambuh
Gambuh Kentar Laras Slendro Pt. Manyura

Gambuh Kentar Laras Slendro Pt. Manyura

| | | | | | | |
|-----|-------|-------|-------|-----------|------|------|
| 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 6 |
| Yen | wong | a- | nom | pu- | ni- | ku |
| 3 | 5 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| Ka- | keh- | an | pang- | gung-gung | da- | di |
| 2 | 1 | 6 | 1 | 2 | 6 | 3 |
| Pe- | ngung | bi- | ngung | we- | kas- | a- |
| 5 | 6 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Yen | den | gung- | gung | mun- | cu- | mun- |
| 2 | 3 | 5 | 5 | 6 | 3 | 5 |
| Ka- | ya | wu- | dun | meh | ma- | co- |
| | | | | | | thot |



Kembali

Layer 20

Tembang Macapat Gambuh

Gambuh Kentar Laras Slendro Pt. Manyura

Gambuh Kentar Laras Slendro Pt. Manyura

| | | | | | | |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|------|
| 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 6 |
| Yen | wong | a- | nom | pu- | ni- | ku |
| 3 | 5 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| Ka- | keh- | an | pang- | gung- | gung- | da- |
| 2 | 1 | 6 | 1 | 2 | 6 | 3 |
| Pe- | ngung | bi- | ngung | we- | kas- | a- |
| 5 | 6 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Yen | den | gung- | gung- | mun- | cu- | mun- |
| 2 | 3 | 5 | 5 | 6 | 3 | 5 |
| Ka- | ya | wu- | dun | meh | ma- | co- |
| | | | | | | thot |



YEN WONG ANOM PUNIKU

Kembali

Layer 21

Pondan
Kampetensi
Materi
Slendro
Kampetensi
Kampetensi
Profil

Wosing Tembang Macapat

- Gambuh Laras Pelog Pt. Nem
Sekar gambuh ping catur
Kang cinatur polah kang kаланtur
Tanpa tutur katula-tula katali
Kadaluwarsa katutuh
Kapatuh pan dadi awon
- Wosing tembang Gambuh menika bilih sampun dipuncariyosaken
bilih tembang Gambuh menika paring pitutur. Pitutur tumrap
manungsa bilih tumindak ampun kluwat ola supados sampun ngantos
nandhingi sengkara. Ampun ngantos tumindak ala amarga bilih
sampun kebacut tansah dados bebaya ala.

Kembali

Layer 22

Pondan
Kampetensi
Materi
Slendro
Kampetensi
Kampetensi
Profil

Wosing Tembang Macapat

- Gambuh Natakusuman Laras Pelog Pt. Nem
Aja nganti kebanjur
Barang polah ingkang nora jujur
Yen kebanjur sayekti kajur tan becik
Becik ngupoyoa iku
Pitutur ingkang sayektos
- Wosing tembang gambuh menika nyariosaken menawi dados manungsa
ampun ngantos tumindak boten jujur, menawi kebanjur tansah dados
bubrah boten becik. Langkung soe bilih manungsa tansah ngupoya
tumindak soe, ngugemi piweling ingkang becik.

Kembali

Layer 23



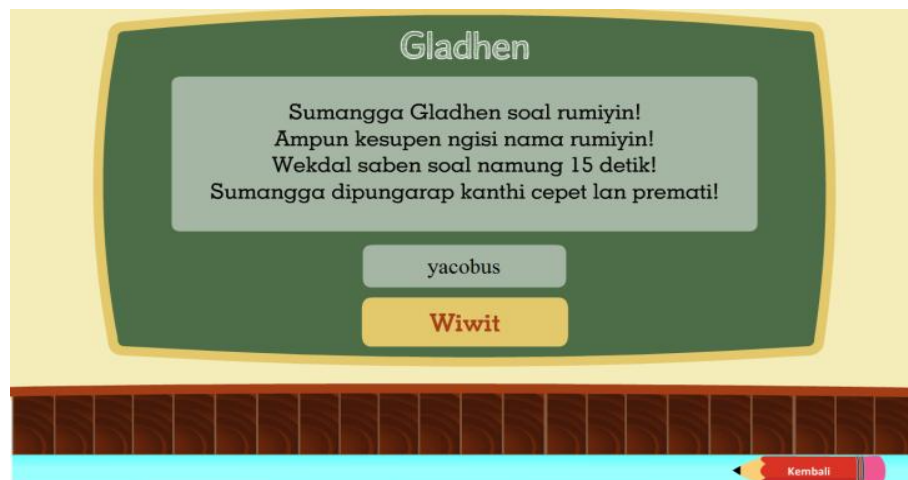
Layer 24



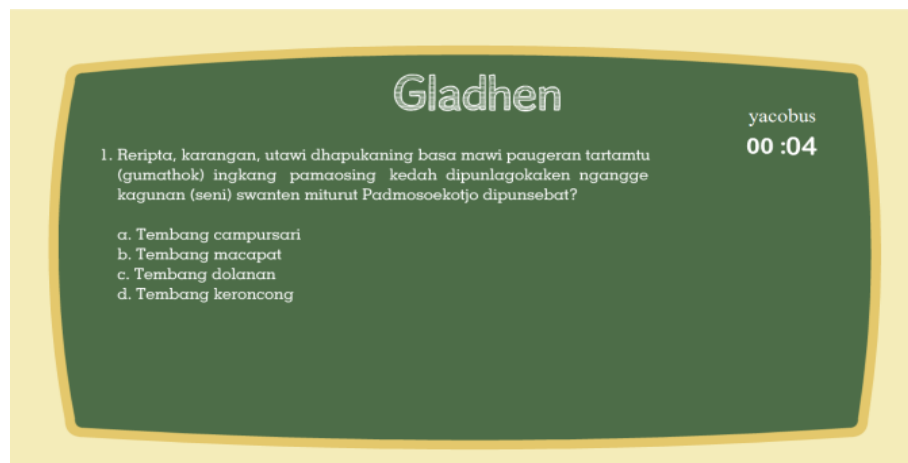
Layer 25



Layer 26



Layer 27



Layer 28



Layer 29

Gladhen

yacobus
00 :12

3. Aja nganti kebanjur
*Barang polah ingkang nora jujur
 Yen kebanjur sayekti kojur tan becik
 Becik ngupoyog iku
 Pitutur ingkang sayektos*
 Cakepan tembang ing nginggil menika kalebet tembang macapat menapa miturut materi wonten ing sajroning media menika?

a. Gambuh Tejamaya
 b. Gambuh Natakusuman
 c. Gambuh Kentar
 d. Gambuh Gagatan

Layer 30

Gladhen

yacobus
00 :09

4. Adiguna puniku
*Ngandelaken kapinteranipun
 Samubarang kabisan dipundheweki
 Sapa pinter kaya ingsun
 Tugging pranora enjoh*
 Cakepan tembang ing nginggil menika kalebet tembang macapat menapa miturut materi wonten ing sajroning media menika?

a. Gambuh Tejamaya
 b. Gambuh Natakusuman
 c. Gambuh Kentar
 d. Gambuh Gagatan

Layer 31

Gladhen

yacobus
00 :11

5. Sasmitaning tembang Gambuh inggih menika tembung-tembung.....

a. jumbuh lan gambuh
 b. gambuh lan pangkur
 c. jumbuh lan galuh
 d. mijil lan durma

Layer 32

Gladhen

yacobus
00 :03

6. Menapa wateking tembang macapat Gambuh menika?

- a. nelangsa
- b. angkara
- c. gandrung
- d. sumedulur

Layer 33

Gladhen

yacobus
00 :12

7. Menapa ingkang dipunwastani guru lagu?

- a. cacahing wanda saben sagatra
- b. tibaning swara ing pungkasaning gatra
- c. cacahing gatra saben sapada
- d. tibaning swara ing pungkasaning pada

Layer 34

Gladhen

yacobus
00 :11

8. Cacahing gatra saben sapada wonten ing paugeran tembang macapat dipunwastani?

- a. Guru lagu
- b. Guru wilangan
- c. Guru gatra
- d. Guru wanda

Layer 35

Gladhen

yacobus

00 :08

9. Menapa ingkang dipunwastani guru wilangan?

- a. cacahing wanda saben sagatra
- b. tibaning swara ing pungkasaning gatra
- c. cacahing gatra saben sapada
- d. tibaning swara ing pungkasaning pada

Layer 36

Gladhen

yacobus

00 :13

10. Kasebatna titikanipun guru lagu tembang macapat Gambuh!

- a. u, u, i, u, o
- b. i, a, i, a, o
- c. u, i, u, i, o
- d. u, i, a, i, a,

Layer 37

Gladhen

yacobus

00 :15

11. Kasebatna titikanipun guru wilangan tembang macapat Gambuh!

- a. 12, 6, 8, 8, 8
- b. 7, 10, 12, 8, 8
- c. 12, 8, 8, 8, 8
- d. 8, 8, 8, 8, 8,

Layer 38

Gladhen

yacobus
00 :09

12. Guru gatra tembang macapat Gambuh wonten.....

- 8
- 7
- 6
- 5

Layer 39

Gladhen

yacobus
00 :07

13. Tembung "adiguna" wonten ing tembang macapat Gambuh Tejamaya gadhah teges.....

- Tiyang ingkang resik
- Ngendel-endelaken tiyang sepuh
- Ngendel-ngendelaken kapinteran
- Tiyang ingkang becik

Layer 40

Gladhen

yacobus
00 :04

14. "Aja nganti kebanjur, barang polah ingkang nora jujur".
Menapa teges ukara ing nginggil menika?

- Barang kang becik kedah dipunupaya
- Tumindak ingkang mboten jujur campun dipunlajengaken
- Tumindak ala wonten ing gesang bebrayan
- Tiyang polah mboten saget anteng

Layer 41

Gladhen

yacobus
00 :12

15. Menapa tegesipun tembung '*kumprung*' wonten ing tembang Gambuh Kentar Laras Pelok Pathet Manyura?

- a. Bodho banget
- b. Pinter banget
- c. Suka gambira
- d. Luwes banget

Layer 42

Gladhen

yacobus
00 :07

16. "*Yen wong anom puniku, kakehan panggunggung dadi kumprung*". Apa tegese ukara ing duwur iku?

- a. Dadi wong enom aja kakehan ngetung, mundak dadi sugih.
- b. Dadi wong enom aja kakehan omong, mundak dadi pinter.
- c. Dadi wong enom aja kakehan aleman, mundak dadi bodo.
- d. Dadi wong enom aja kakehan ngetung, mundak dadi elek.

Layer 43

Gladhen

yacobus
00 :12

17. "*Yen kebanjur sayekti kojur tan becik*". Tembung '*tan*' wonten ing ukara kasebut ateges menapa?

- a. lan
- b. saha
- c. tanpa
- d. supaya

Layer 44

Gladhen

yacobus
00 :15

18. *Adiguna puniku*
Ngandelaken kapinteranipun
Samubarang kabisan dipundheweki
Sapa pinter kaya ingsun
Tugging pranora enjoh
 Menapa wosing tembang Gambuh ing nginggil menika?

a. Tiyang ingkang tansah ngandelaken kapinteranipun, lan umuk kaliyan tiyang sanes
 b. Tiyang ingkang saged nguwaosi menapa kemawon
 c. Tiyang ingkang bodo mboten saged mikir, tumindak grusa-grusu
 d. Tiyang ingkang mboten gadhah welas asih tumrap tiyang sanes

Layer 45

Gladhen

yacobus
00 :05

19. *"Tugging prana nora enjoh".* Tembung '*prana*' ing ukara iku pada tegese karo tembung apa?

a. Weteng
 b. Pikiran
 c. Awak
 d. Ati

Layer 46

Gladhen

yacobus
00 :12

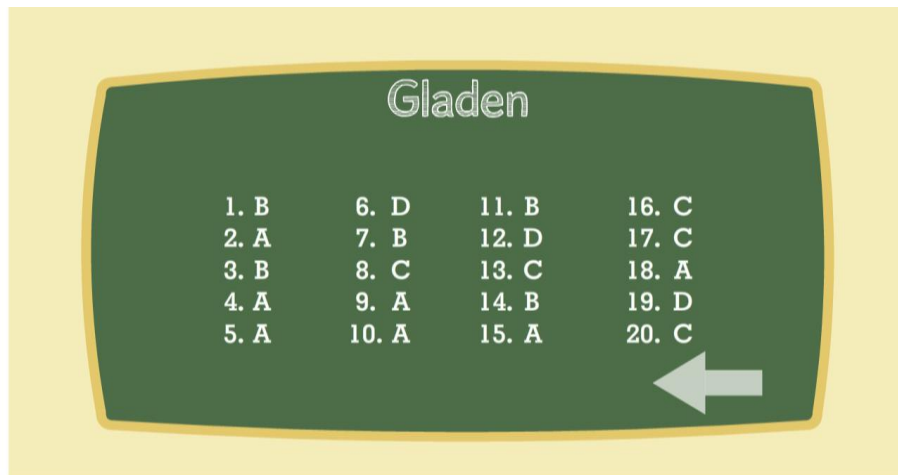
20. Tembang macapat Gambuh nggambaraken cakra manggilinganing manungsa wonten ing gesang bebrayan ingkang ateges menapa?

a. Menawi enem nandhang asmara
 b. Yuswa sepuh, penggalhipun saya ngungkuraken kadonyan
 c. Manungsa tansah nyawiji mangun kulawarga
 d. Bayi saya ageng prelu dipunlatih mlampah

Layer 47



Layer 48



Layer 49



Layer 50



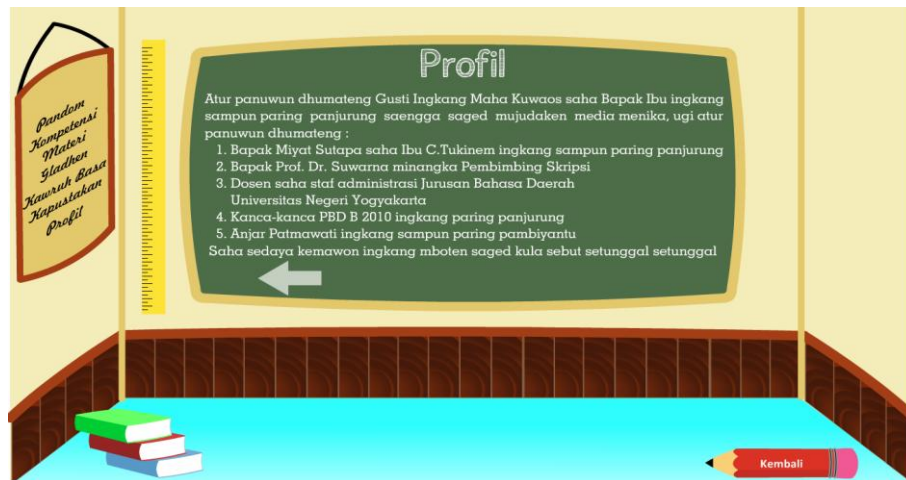
Layer 51



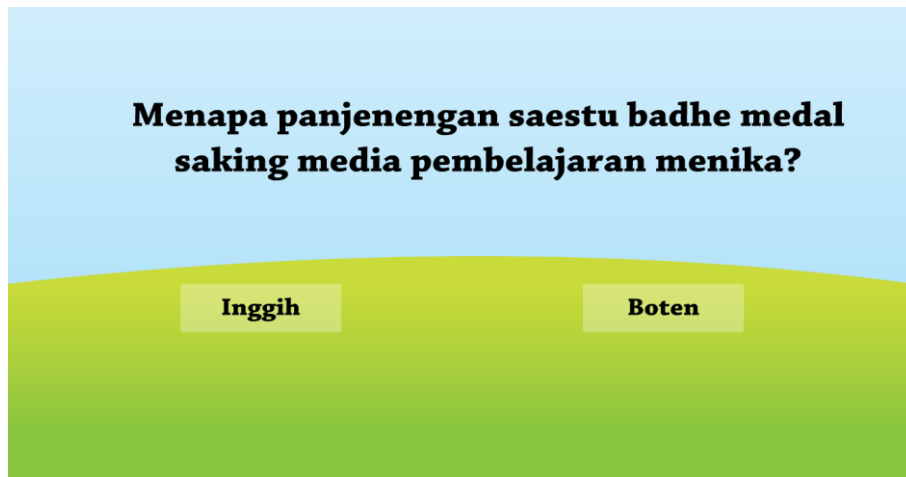
Layer 52



Layer 53



Layer 54



Layer 55

LAMPIRAN 4

- 1. Asiling Validasi Damel Media Nyekar Macapat “Gambuh” dening Dosen Ahli Materi**
- 2. Asiling Validasi Damel Media Nyekar Macapat “Gambuh” dening Dosen Ahli Media**
- 3. Asiling Validasi Damel Media Nyekar Macapat “Gambuh” dening Guru Basa Jawi**
- 4. Asiling Evaluasi Pemanggih Siswa Tumrap Media Nyekar Macapat “Gambuh”**

Asiling Validasi Damel Media Nyekar Macapat “Gambuh” dening Dosen Ahli Materi Tataran I

LEMBAR VALIDASI DAMEL MEDIA PAMULANGAN DENING AHLI MATERI

Materi pamulangan : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : Media Pembelajaran Interaktif Tembang Macapat
Gambuh tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Sasaran : Siswa SD kelas IV

Ahli Materi : Dr. Suwardi, M. Hum

Tanggal :*20/11*.....-*2014*.....

Pitedah.

1. Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Materi kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget)
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Pamulangan

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa. | | ✓ | | | |
| 2. | Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar. | ✓ | | | | |
| 3. | Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar | | ✓ | | | |
| 4. | Leresipun materi | | ✓ | | | |
| 5. | Cethanipun andharan materi | | ✓ | | | |
| 6. | Cekap anggenipun maringi gladhen. | | ✓ | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|---|--|--|--|
| 7. | Jumbuhipun soal kaliyan indikator | | ✓ | | | |
| 8. | Leresipun anggenipun ngginaaken basa kaliyan ejaan. | | ✓ | | | |
| 9. | Cetha anggenipun ngginaaken istilah. | | ✓ | | | |

B. Aspek Isi

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan | | ✓ | | | |
| 2. | Cetha anggenipun ngandharaken materi | | ✓ | | | |
| 3. | Sistematika andharan materi | | | ✓ | | |
| 4. | Jumbuhipun tuladha kaliyan materi | * | | ✓ | | |
| 5. | Anggenipun ngginaaken basa gampil dipunmangertosi | | ✓ | | | |
| 6. | Gambar-gambaripun trep kaliyan materi. | | ✓ | | | |
| 7. | Rumusan soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar. | | ✓ | | | |
| 8. | Rumusan soal jumbuh kaliyan indicator | | ✓ | | | |

C. Pamrayogi

- fitylous diadiri

- soal - u -

D. Dudutan

Program meika:

- a) Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi.
- b) Layak ujicoba wonten lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayaogi.
- c) Boten layak.

Yogyakarta,.....

Ahli Materi



Dr. Suwardi, M. Hum

NIP. 19640403 199001 1 001

Asiling Validasi Damel Media Nyekar Macapat “Gambuh” dening Dosen Ahli Materi Tataran II

LEMBAR VALIDASI DAMEL MEDIA PAMULANGAN DENING AHLI MATERI

Materi pamulangan : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : Media Pembelajaran Interaktif Tembang Macapat
Gambuh tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Sasaran : Siswa SD kelas IV

Ahli Materi : Dr. Suwardi, M. Hum

Tanggal : 21 Oktober 2019

Pitedah.

1. Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Materi kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget)
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Pamulangan

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa. | | ✓ | | | |
| 2. | Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar. | ✓ | | | | |
| 3. | Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar | | ✓ | | | |
| 4. | Leresipun materi | | ✓ | | | |
| 5. | Cethanipun andharan materi | | ✓ | | | |
| 6. | Cekap anggenipun maringi gladhen. | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|---|--|--|--|
| 7. | Jumbuhipun soal kaliyan indikator | | ✓ | | | |
| 8. | Leresipun anggenipun ngginaaken basa kaliyan ejaan. | | ✓ | | | |
| 9. | Cetha anggenipun ngginaaken istilah. | | ✓ | | | |

B. Aspek Isi

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan | | ✓ | | | |
| 2. | Cetha anggenipun ngandharaken materi | | ✓ | | | |
| 3. | Sistematika andharan materi | | ✓ | | | |
| 4. | Jumbuhipun tuladha kaliyan materi | | ✓ | | | |
| 5. | Anggenipun ngginaaken basa gampil dipunmangertosi | | ✓ | | | |
| 6. | Gambar-gambaripun trep kaliyan materi. | | ✓ | | | |
| 7. | Rumusan soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar. | ✓ | | | | |
| 8. | Rumusan soal jumbuh kaliyan indikator | | ✓ | | | |

C. Pamrayogi

1) Gb Telung = 1
 2) Gb Pl 6 = 6

D. Dudutan

Program meika:

- a) Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi.
- b) Layak ujicoba wonten lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayaogi.
- c) Boten layak.

Yogyakarta,.....

Ahli Materi



Dr. Suwardi, M. Hum

NIP. 19640403 199001 1 001

Asiling Validasi Damel Media Nyekar Macapat “Gambuh” dening Dosen Ahli Media Tataran I

LEMBAR VALIDASI DAMEL MEDIA PAMULANGAN DENING AHLI MEDIA

Materi pamulangan : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : Media Pembelajaran Interaktif Tembang Macapat Gambuh tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Sasaran : Siswa SD kelas IV

Ahli Materi : Avi Meilawati, S. Pd, M. A.

Tanggal : 29 September 2014

Pitedah.

1. Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Media kanthi nyukani tandha centhang (√) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget)
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Tampilan

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Cethanipun pitedah anggenipun ngginaaken program. | | | √ | | |
| 2. | Seratan gampil dipunmangertosi | | | √ | | |
| 3. | Tatanan warni sampul trep | | √ | | | |
| 4. | Konsistensi anggenipun mapanaken tombol. | | √ | | | |
| 5. | Kualitas Tampilan Gambar | | √ | | | |
| 6. | Kualitas Animasi | | √ | | | |
| 7. | Trepipun musik ingkang ngiringi | | | | √ | |
| 8. | Kualitas tampilan layar (<i>resolution</i>) | | √ | | | |

| | | | | | | |
|-----|---|--|---|--|---|--|
| 9. | Kualitas tampilan layar dasar (background) | | ✓ | | | |
| 10. | Cethanipun swanten | | | | ✓ | |

B. Aspek Pemrograman

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Cethanipun navigasi | | ✓ | | | |
| 2. | konsisten anggenipun ngginaaken tombol. | | | ✓ | | |
| 3. | Cethanipun pitedah | | ✓ | | | |
| 4. | Gampil anggenipun ngginaaken media. | | ✓ | | | |
| 5. | Efisien anggenipun ngginaaken layer | | ✓ | | | |
| 6. | Efisiensi teks | | | | ✓ | |
| 7. | Respon dhateng siswa. | | | ✓ | | |
| 8. | Cepetipun program | | | ✓ | | |
| 9. | Media saged narik kawigatosan | | ✓ | | | |
| 10. | Leres anggenipun ngginakaken basa | | | | ✓ | |

C. Pamrayogi

1. Swanten ingkang ngiringi proses ingkang leres
2. Tombol menu langkung sae menawi wonten / dipunpapakaken wonten ing saben layer
3. Aksara wonten ing materi taksi dereng gangkep lan trep
4. Dereng wonten evaluasi

D. Dudutan

Program meika:

- a) Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi.
- b) Layak ujicoba wonten lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayaogi.
- c) Boten layak.

Yogyakarta, 29 September 2019.

Ahli Media



Awi Meilawati, S. Pd, M. A.

NIP. 1983050220 0912 2 003

Asiling Validasi Damel Media Nyekar Macapat “Gambuh” dening Dosen Ahli Media Tataran II

LEMBAR VALIDASI DAMEL MEDIA PAMULANGAN DENING AHLI MEDIA

Materi pamulangan : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : Media Pembelajaran Interaktif Tembang Macapat Gambuh tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Sasaran : Siswa SD kelas IV

Ahli Materi : Avi Meilawati, S. Pd, M. A.

Tanggal : 21 Oktober 2019

Pitedah.

1. Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Media kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget)
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Tampilan

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Cethanipun pitedah anggenipun ngginaaken program. | | ✓ | | | |
| 2. | Seratan gampil dipunmangertosi | | ✓ | | | |
| 3. | Tatanan warni sampul trep | | ✓ | | | |
| 4. | Konsistensi anggenipun mapanaken tombol. | | ✓ | | | |
| 5. | Kualitas Tampilan Gambar | | ✓ | | | |
| 6. | Kualitas Animasi | | ✓ | | | |
| 7. | Trepipun musik ingkang ngiringi | | ✓ | | | |
| 8. | Kualitas tampilan layar (<i>resolution</i>) | | ✓ | | | |

| | | | | | | |
|-----|---|--|---|--|--|--|
| 9. | Kualitas tampilan layar dasar (background) | | ✓ | | | |
| 10. | Cethanipun swanten | | ✓ | | | |

B. Aspek Pemrograman

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Cethanipun navigasi | | ✓ | | | |
| 2. | konsisten anggenipun ngginaaken tombol. | | ✓ | | | |
| 3. | Cethanipun pitedah | | ✓ | | | |
| 4. | Gampil anggenipun ngginaaken media. | | ✓ | | | |
| 5. | Efisien anggenipun ngginaaekn layer | | ✓ | | | |
| 6. | Efisiensi teks | | ✓ | | | |
| 7. | Respon dhateng siswa. | | ✓ | | | |
| 8. | Cepetipun program | | ✓ | | | |
| 9. | Media saged narik kawigatosan | | ✓ | | | |
| 10. | Leres anggenipun ngginakaken basa | | ✓ | | | |

C. Pamrayogi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Dudutan

Program meika:

- a) Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi.
- b) Layak ujicoba wonten lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayaogi.
- c) Boten layak.

Yogyakarta, 21 Oktober 2019.....

Ahli Media



Avi Meilawati, S. Pd, M. A.

NIP. 1983050220 0912 2 003

Asiling Validasi Damel Media Nyekar Macapat “Gambuh” dening Guru Basa Jawi

LEMBAR VALIDASI DAMEL MEDIA PAMULANGAN DENING GURU BASA JAWI

Materi pamulangan : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : Damel Media Nyekar Macapat ” Gambuh” kanthi Adobe Flash CS 5 tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Sasaran : Siswa SD kelas IV

Ahli Materi : Doni Dwi Hartanto, S. Pd.

Tanggal : 5 November 2014

Pitedah.

1. Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Media kanthi nyukani tandha centhang (√) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget)
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Konsep saha Kompetensi

| NO | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|----|---|-----------|---|---|---|----|
| | | SS | S | C | K | KS |
| 1. | Jumbuhipun materi kaliyan KI ingkang wonten Kurikulum 2013. | ✓ | | | | |
| 2. | Urutanipun materi sampun trep. | | ✓ | | | |
| 3. | Cethanipun evaluasi utawi gladhen. | | | ✓ | | |
| 4. | Jumbuhipun media ingkang dipunginaaken kaliyan KI. | | ✓ | | | |
| 5. | Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginaaken. | | ✓ | | | |

B. Aspek Kualitas Media Tampilan

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Cethanipun pitedah anggenipun ngginaaken media inetraktif wonten ing piwulangan tembang Gambuh kanthi aplikasi Adobe Flash CS 5. | ✓ | | | | |
| 2. | Trepipun tatanan warni. | | ✓ | | | |
| 3. | Tampilan menu. | | ✓ | | | |
| 4. | Jinis saha ukuranipun teks. | | ✓ | | | |
| 5. | Kualitas gambar saha video. | | ✓ | | | |

C. Pamrayogi

Pengembangan bafa wonten ing media
 kumbakaken kaliyan pangembangan bafa
 siswa, supaya para siswa gampang
 mangertani teges-teges tembung-tembung
 dipunggrakaken.

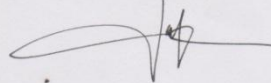
D. Dudutan

Program meika:

- a) Media Interaktif menika saged dipunginakaken wonten ing pamulangan tembang macapat.
- b) Media Interaktif menika boten saged dipunginakaken wonten ing pamulangan tembang macapat.

Yogyakarta, 5 November 2014

Guru Basa Jawi



Doni Dwi Hartanto, S. Pd.
NIP.-

Asiling Evaluasi Pemanggi Siswa Tumrap Media Nyekar Macapat “Gambuh”

LEMBAR EVALUASI PEMANGGIH SISWA

Nama Siswa

Benedictus Gadiya

Kelas/No. Absen

4C/3

Pitedah.

- Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Media kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) RR (Ragu-ragu), 4) KS (Kirang Sae), sarta 5) BS (Boten Sae)
- Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek gampilipun mangertosi

| NO | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Media piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi tembang macapat Gambuh kangge siswa. | ✓ | ✓ | | | |
| 2. | Materi tembang macapat Gambuh ingkang dipunandharaken wonten media piwulangan menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil. | | ✓ | | | |
| 3. | Sasampunipun sinau kanthi ngginaaken media piwulangan menika siswa saged mangertosi wosipun tembang macapat Gambuh. | | ✓ | | | |
| 4. | Gladhen soal utawi pitakenan-pitakenan wonten media piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi | | ✓ | | | |
| 5. | Gladhen soal wonten media piwulangan tembang macapat Gambuh menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil. | ✓ | | | | ✓ |

Tabel salajengipun:

| | | | | | | |
|----|--|--|---|--|--|--|
| 6. | Glossarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi. | | ✓ | | | |
|----|--|--|---|--|--|--|

B. Aspek kemandirian sinau

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Media piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandiri | ✓ | | | | |
| 2. | Siswa saged remen sinau materi tembang macapat Gambuh kanthi ngginaaken media menika. | ✓ | | | | |
| 3. | Kanthi ngginaaken media piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambahi materi tembang macapat Gambuh. | | ✓ | | | |
| 4. | Media piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya | ✓ | | | | |

C. Aspek penyajian media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Teks utawi seratan wonten ing media menika katingal cetha saha gampil dipunwaos | | ✓ | | | |
| 2. | Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi | | | ✓ | | |
| 3. | Tampilan media menika narik kawigatosan siswa | ✓ | | | | |
| 4. | Warnipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep | | ✓ | | | |
| 5. | Gambar saha animasi katingal cetha | ✓ | | | | |

Tabel salajengipun:

| | | | | | | |
|----|---|---|--|--|--|--|
| 6. | Backsound utawi lagu ingkang ngiringi narik kawigatos satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken media menika. | ✓ | | | | |
|----|---|---|--|--|--|--|

D. Aspek pengoprasian media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi satemah siswa saged ngginakaken media piwulangan menika kanthi gampil | ✓ | | | | |
| 2. | Tomboi gampil dipunginakaken | ✓ | | | | |
| 3. | Siswa kanthi piyambak gampil anggenipun ngginakaken media tanpa pambiyantu tiyang sanes | ✓ | | | | |
| 4. | Media menika gampil dipunginaaken | ✓ | | | | |

E. Pamrayogi

Dikasih terjemah biar luwih apik

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 5 Nov 2014

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 4. | Gladhe and siswa pitalan-pitalan wicara menika pitalan menika saged nuntun siswa kanggo mangkoni materi | | | | | |
| 5. | Gladhe and wicara pitalan-pitalan wicara menika pitalan menika saged nuntun siswa kanggo mangkoni materi | | | | | |

Raditya

B. Raditya

LEMBAR EVALUASI PEMANGGIH SISWA

Nama Siswa : Doni

Kelas/No. Absen : 4B/5

Pitedah.

1. Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Media kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) RR (Ragu-ragu), 4) KS (Kirang Sae), sarta 5) BS (Boten Sae)
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek gampilipun mangertosi

| NO | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Media piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi tembang macapat Gambuh kangge siswa. | ✓ | | | | |
| 2. | Materi tembang macapat Gambuh ingkang dipunandharaken wonten media piwulangan menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil. | ✓ | | | | |
| 3. | Sasampunipun sinau kanthi ngginaaken media piwulangan menika siswa saged mangertosi wosipun tembang macapat Gambuh. | | ✓ | | | |
| 4. | Gladhen soal utawi pitakenan-pitakenan wonten media piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi | | ✓ | | | |
| 5. | Gladhen soal wonten media piwulangan tembang macapat Gambuh menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil. | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|---|--|--|--|
| 6. | Glossarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi. | | ✓ | | | |
|----|--|--|---|--|--|--|

B. Aspek kemandirian sinau

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Media piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandiri | ✓ | | | | |
| 2. | Siswa saged remen sinau materi tembang macapat Gambuh kanthi ngginaaken media menika. | | ✓ | | | |
| 3. | Kanthi ngginaaken media piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi tembang macapat Gambuh. | | | ✓ | | |
| 4. | Media piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya | ✓ | | | | |

C. Aspek penyajian media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Teks utawi seratan wonten ing media menika katingal cetha saha gampang dipunwaos | ✓ | | | | |
| 2. | Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampang anggenipun mangertosi | | ✓ | | | |
| 3. | Tampilan media menika narik kawigatosan siswa | ✓ | | | | |
| 4. | Warnipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep | ✓ | | | | |
| 5. | Gambar saha animasi katingal cetha | ✓ | | | | |
| 6. | <i>Backsound</i> utawi lagu ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken media menika. | ✓ | | | | |

D. Aspek pengoprasian media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi satemah siswa saged ngginakaken media piwulangan menika kanthi gampil | U | | | | |
| 2. | Tombol gampil dipunginakaken | | U | | | |
| 3. | Siswa kanthi piyambak gampil anggenipun ngginakaken media tanpa pambiyantu tiyang sanes | U | | | | |
| 4. | Media menika gampil dipunginaaken | | U | | | |

E. Pamrayogi

ubah bagus kasih game

Yogyakarta, 5 / nov / 2014

Lami

noni

LEMBAR EVALUASI PEMANGGIIH SISWA

Nama Siswa :

Kelas/No. Absen : 44 / 25

Pitedah.

- Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Media kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) RR (Ragu-ragu), 4) KS (Kirang Sae), sarta 5) BS (Boten Sae)
- Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek gampilipun mangertosi

| NO | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Media piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi tembang macapat Gambuh kangge siswa. | ✓ | | | | |
| 2. | Materi tembang macapat Gambuh ingkang dipunandharaken wonten media piwulangan menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil. | | ✓ | | | |
| 3. | Sasampunipun sinau kanthi ngginaaken media piwulangan menika siswa saged mangertosi wosipun tembang macapat Gambuh. | | | ✓ | | |
| 4. | Gladhen soal utawi pitakenan-pitakenan wonten media piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi | ✓ | | | | |
| 5. | Gladhen soal wonten media piwulangan tembang macapat Gambuh menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil. | | ✓ | | | |

Tabel salajengipun:

| | | | | | | |
|----|--|--|--|---|--|--|
| 6. | Glossarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi. | | | ✓ | | |
|----|--|--|--|---|--|--|

B. Aspek kemandirian sinau

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Media piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandiri | | ✓ | | | |
| 2. | Siswa saged remen sinau materi tembang macapat Gambuh kanthi ngginaaken media menika. | | | ✓ | | |
| 3. | Kanthi ngginaaken media piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi tembang macapat Gambuh. | | ✓ | | | |
| 4. | Media piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya | ✓ | | | | |

C. Aspek penyajian media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Teks utawi seratan wonten ing media menika katingal cetha saha gampang dipunwaos | ✓ | | | | |
| 2. | Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampang anggenipun mangertosi | | | ✓ | | |
| 3. | Tampilan media menika narik kawigatosan siswa | ✓ | | | | |
| 4. | Warninipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep | | ✓ | | | |
| 5. | Gambar saha animasi katingal cetha | ✓ | | | | |

LEMBAR EVALUASI PEMANGGIH SISWA

Nama Siswa : Benedikta Apriliana

Kelas/No. Absen : 4B/120

Pitedah.

1. Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Media kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) RR (Ragu-ragu), 4) KS (Kirang Sae), sarta 5) BS (Boten Sae)
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek gampilipun mangertosi

| NO | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Media piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi tembang macapat Gambuh kangge siswa. | | ✓ | | | |
| 2. | Materi tembang macapat Gambuh ingkang dipunandharaken wonten media piwulangan menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil. | | ✓ | | | |
| 3. | Sasampunipun sinau kanthi ngginaaken media piwulangan menika siswa saged mangertosi wosipun tembang macapat Gambuh. | ✓ | | | | |
| 4. | Gladhen soal utawi pitakenan-pitakenan wonten media piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi | ✓ | | | | |
| 5. | Gladhen soal wonten media piwulangan tembang macapat Gambuh menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil. | | ✓ | | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|---|--|--|--|
| 6. | Glossarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi. | | ✓ | | | |
|----|--|--|---|--|--|--|

B. Aspek kemandirian sinau

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Media piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandiri | ✓ | | | | |
| 2. | Siswa saged remen sinau materi tembang macapat Gambuh kanthi ngginaaken media menika. | ✓ | | | | |
| 3. | Kanthi ngginaaken media piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi tembang macapat Gambuh. | ✓ | | | | |
| 4. | Media piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya | | ✓ | | | |

C. Aspek penyajian media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Teks utawi seratan wonten ing media menika katingal cetha saha gampil dipunwaos | ✓ | | | | |
| 2. | Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi | | ✓ | | | |
| 3. | Tampilan media menika narik kawigatosan siswa | | ✓ | | | |
| 4. | Warnipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep | | ✓ | | | |
| 5. | Gambar saha animasi katingal cetha | | ✓ | | | |
| 6. | <i>Backsound</i> utawi lagu ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken media menika. | ✓ | | | | |

D. Aspek pengoprasian media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi satemah siswa saged ngginakaken media piwulangan menika kanthi gampil | | ✓ | | | |
| 2. | Tombol gampil dipunginakaken | | ✓ | | | |
| 3. | Siswa kanthi piyambak gampil anggenipun ngginakaken media tanpa pambiyantu tiyang sanes | ✓ | | | | |
| 4. | Media menika gampil dipunginaaken | | ✓ | | | |

E. Pamrayogi

Am seneng banget karo media iki.

Yogyakarta, *5 November* 2014

Am

April

LEMBAR EVALUASI PEMANGGIH SISWA

Nama Siswa

yohanes michael angelo mantra D

Kelas/No. Absen

4C/18

Pitedah.

1. Lembar evaluasi menika dipunisi dening dosen ahli Media kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten ing papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten. 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) RR (Ragu-ragu), 4) KS (Kirang Sae), sarta 5) BS (Boten Sae)
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek gampilipun mangertosi

| NO | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|----|--|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Media piwulangan menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi tembang macapat Gambuh kangge siswa. | ✓ | | | | |
| 2. | Materi tembang macapat Gambuh ingkang dipunandharaken wonten media piwulangan menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil. | | ✓ | | | ✓ |
| 3. | Sasampunipun sinau kanthi ngginaaken media piwulangan menika siswa saged mangertosi wosipun tembang macapat Gambuh. | ✓ | ✓ | | | |
| 4. | Gladhen soal utawi pitakenan-pitakenan wonten media piwulangan menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi | ✓ | | | | |
| 5. | Gladhen soal wonten media piwulangan tembang macapat Gambuh menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil. | | ✓ | | | |

Tabel salajengipun:

| | | | | | | |
|----|--|--|---|--|--|--|
| 6. | Glossarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi. | | ✓ | | | |
|----|--|--|---|--|--|--|

B. Aspek kemandirian sinau

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Media piwulangan menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandiri | ✓ | | | | |
| 2. | Siswa saged remen sinau materi tembang macapat Gambuh kanthi ngginaaken media menika. | | ✓ | | | |
| 3. | Kanthi ngginaaken media piwulangan menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi tembang macapat Gambuh. | ✓ | | | | |
| 4. | Media piwulangan menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya | ✓ | | | | |

C. Aspek penyajian media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Teks utawi seratan wonten ing media menika katingal cetha saha gampil dipunwaos | ✓ | | | | |
| 2. | Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi | | | ✓ | | |
| 3. | Tampilan media menika narik kawigatosan siswa | ✓ | | | | |
| 4. | Warnipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep | ✓ | | | | |
| 5. | Gambar saha animasi katingal cetha | ✓ | | | | |

Tabel salajengipun:

| | | | | | | | |
|----|--|---|---|--|--|--|--|
| 6. | <i>Backsound</i> utawi lagu ingkang ngiringi narik kawigatos satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken media menika. | ✓ | V | | | | |
|----|--|---|---|--|--|--|--|

D. Aspek pengoprasian media

| NO. | WEDHARAN | WANGSULAN | | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|----|
| | | SS | S | RR | KS | BS |
| 1. | Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi satemah siswa saged ngginakaken media piwulangan menika kanthi gampil | V | | | | |
| 2. | Tombol gampil dipunginakaken | V | | | | |
| 3. | Siswa kanthi piyambak gampil anggenipun ngginakaken media tanpa pambiyantu tiyang sanes | | V | | | |
| 4. | Media menika gampil dipunginaaken | V | | | | |

E. Pamrayogi

luwung di tambah waktunya ditambah

Yogyakarta, 5 2014

Michuati

LAMPIRAN 5

- 1. Perijinan**
- 2. Dokumentasi**

Surat Perijinan Panaliten

- A. FORMULIR ISIAN PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN / PRA SURVEY / PRA PENELITIAN *)
- B. SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN / SURVEY / PKL *)

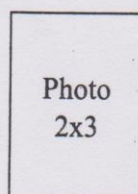
*) Lingkari yang dipilih

Nomor : 070/3349

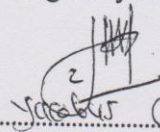
Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Nama | : Yacobur Cahyadi |
| 2. No. Mahasiswa/NIP/NIM | : 10205241061 |
| 3. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3) | : Strata 1 |
| 4. Universitas/Akademi | : Universitas Negeri Yogyakarta |
| 5. Dosen Pembimbing | : Prof. Dr. Suwarna M. Pd |
| 6. Alamat Rumah Peneliti | : Bulu Giring, Paliyan, Gunung Kidul |
| 7. Nomor Telepon/HP | : 081809160681 |
| 8. Lokasi Penelitian/Survey | : 1 SD Budi Utama Sleman |
| 9. Judul Penelitian | : 2 Dampak Media nyabar waqafat |
| "Gambuh" Kanthi Adobe Flash CS 5 | : Damar N. S.D |
| | |
| | |

Berdasarkan pilihan saya pada formulir isian diatas (poin B), saya bersedia untuk menyerahkan hasil Penelitian / Survey / PKL berupa 1 (satu) CD format PDF selambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai Penelitian / Survey / PKL dilaksanakan.



Sleman, 27-10-2019
Yang menyatakan


Yacobur Cahyadi
(nama terang)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 1259a/UN.34.12/DT/X/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

24 Oktober 2014

Kepada Yth.
Bupati Sleman
c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab.
Sleman
Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**DAMEL MEDIA NYEKAR MACAPAT "GAMBUH" KANTHI ADOBE FLASH CS 5 TUMRAP SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : YACOBUS CAHYADI
NIM : 10205241061
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Waktu Pelaksanaan : Oktober - Desember 2014
Lokasi Penelitian : SD Budi Utama Sleman

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,



Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:
1. Kepala SD Budi Utama Sleman



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3349 / 2014

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/3311/2014
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 27 Oktober 2014

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : YACOBUS CAHYADI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 10205241061
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Bulu Giring Paliyan Gunungkidul Yogyakarta
No. Telp / HP : 081804160681
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**DAMEL MEDIA NYEKAR MACAPAT "GAMBUH" KANTHI ADOBE FLASH
CS 5 TUMRAP SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**
Lokasi : SD Budi Utama Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 27 Oktober 2014 s/d 27 Januari 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 27 Oktober 2014

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

ERNY MARYATUN, S.IP, MT
Pembina, IV/a
NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Sleman
5. Ka. SD Budi Utama Sleman
6. Dekan FBS-UNY
7. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 27 Oktober 2014

Nomor : 070 /Kesbang/ 3311 /2014

Kepada

Hal : Rekomendasi

Yth. Kepala Bappeda

Penelitian

Kabupaten Sleman

di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :

Dari : Kasubbag Pendidikan FBS UNY

Nomor : 1259a/UN.34.12/DT/X/2014

Tanggal : 24 Oktober 2014

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "DAMEL MEDIA NYEKAR MACAPAT "GAMBUH" KANTHI ADOBE FLASH CS 5 TUMRAP SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR" kepada:

Nama : Yacobus Cahyadi

Alamat Rumah : Bulu Giring Paliyan Gunungkidul Yogyakarta

No. Telepon : 081804160681

Universitas / Fakultas : UNY / FBS

NIM : 10205241061

Program Studi : S1

Alamat Universitas : Karangmalang Yogyakarta

Lokasi Penelitian : SD Budi Utama Sleman

Waktu : 27 Oktober 2014 - 27 Januari 2015

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa


Drs. ARDANI
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP. 19630511 199103 1 004



YAYASAN PENDIDIKAN BUDI UTAMA
 SEKOLAH DASAR BUDI UTAMA
 JL. WIJAYA KUSUMA 121 B SLEMAN YOGYAKARTA 55284
 TELP. (0274) 627030, 7498668, FAX (0274) 515974

SURAT KETERANGAN

Nomor:092/SD-BU/XII/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Blasius Rastana, S.Pd.
 NIP : -
 jabatan : Kepala SD Budi Utama
 Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga
 Kabupaten Sleman

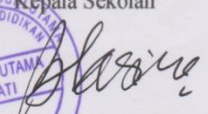
Dengan ini menerangkan, bahwa:

nama : YACOBUS CAHYADI
 NIM : 10205241061
 jurusan/ prodi : Pendidikan Bahasa Daerah/ Pendidikan Bahasa Jawa
 program/ tingkat : S1
 perguruan tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian dengan judul "Damel Media Nyekar Macapat
 "Gambuh" Kanthi Adobe Flash CS5 Tumrap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" pada
 tanggal 5 November 2014.

Demikian surat ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 12 Desember 2014

Kepala Sekolah

 Blasius Rastana, S.Pd.
 NIP. -



Dokumentasi Peneitian



Dokumentasi 1: Panaliti nalika mbikak pamulangan basa Jawi saha ngandharaken cara panganggening media pamulangan tembang macapat Gambuh.



Dokumentasi 2: Para siswa nalika ngangge media pamulangan tembang macapat Gambuh saha mirengaken backsound ingkang wonten ing salebeting media pamulangan.



Dokumentasi 3: Panaliti nalika wonten pitakenan saking siswa saha mbiyantu siswa ngginakaken media pamulangan tembang macapat Gambuh



Dokumentasi 4: Nalika siswa ngginakaken media pamulangan tembang macapat Gambuh, maos wosing materi tembang macapat Gambuh.